Coleção
Comunicação
& Inovação
Volume 2

LINGUAGENS NA MÍDIA

TRANSPOSIÇÃO E HIBRIDIZAÇÃO COMO PROCEDIMENTOS DE INOVAÇÃO

REGINA ROSSETTI E HEROM VARGAS
ORGANIZADORES

USCS
UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL

ediPUCRS

LINGUAGENS NA MÍDIA

TRANSPOSIÇÃO E HIBRIDIZAÇÃO
COMO PROCEDIMENTOS DE INOVAÇÃO

UNIVERSIDADE MUNICIPAL
DE SÃO CAETANO DO SUL

Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

Programa de Pós-Graduação em Comunicação – Universidade Municipal de São Caetano do Sul (PPGCOM-USCS)

Coleção
Comunicação
& Inovação

Conselho Editorial da Coleção "Comunicação & Inovação"

Prof. Dr. Eduardo Vicente
(Universidade de São Paulo – USP)

Prof. Dr. Henrique de Paiva Magalhães
(Universidade Federal da Paraíba – UFPB)

Profa. Dra. Isaltina Maria de Azevedo Gomes
(Universidade Federal de Pernambuco – UFPE)

Prof. Dr. Jorge A. González (Universidade Nacional Autônoma do México – UNAM)

Prof. Dr. Micael Maiolino Herschmann
(Universidade Federal do Rio do Janeiro – UFRJ)

Profa. Dra. Sônia Regina Schena Bertol
(Universidade de Passo Fundo – UPF)

Chanceler
Dom Jaime Spengler

Reitor
Joaquim Clotet

Vice-Reitor
Evilázio Teixeira

Conselho Editorial
Agemir Bavaresco
Ana Maria Mello
Augusto Buchweitz
Beatriz Regina Dorfman
Bettina Steren dos Santos
Carlos Gerbase
Carlos Graeff Teixeira
Clarice Beatriz da Costa Sohngen
Cláudio Luís C. Frankenberg
Elaine Turk Faria
Erico Joao Hammes
Gilberto Keller de Andrade
Jane Rita Caetano da Silveira
Jorge Luis Nicolas Audy – Presidente
Lauro Kopper Filho
Luciano Klöckner

EDIPUCRS
Jeronimo Carlos Santos Braga – **Diretor**
Jorge Campos da Costa – **Editor-Chefe**

Coleção
Comunicação
& Inovação
Volume 2

LINGUAGENS NA MÍDIA

TRANSPOSIÇÃO E HIBRIDIZAÇÃO COMO PROCEDIMENTOS DE INOVAÇÃO

REGINA ROSSETTI E HEROM VARGAS
ORGANIZADORES

USCS
UNIVERSIDADE MUNICIPAL
DE SÃO CAETANO DO SUL

ediPUCRS
Porto Alegre, 2013

© 2013, EDIPUCRS; PPGCOM-USCS

DESIGN GRÁFICO [CAPA] Shaiani Duarte

DESIGN GRÁFICO [DIAGRAMAÇÃO] Graziella Morrudo

REVISÃO DE TEXTO Silvia Carvalho de Almeida Joaquim

IMPRESSÃO E ACABAMENTO Gráfica Epecê

Edição revisada segundo o novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa.

APOIO Universidade Municipal de São Caetano do Sul

Publicação apoiada pela Capes. Programa de Apoio à Pós-Graduação, PROAP/CAPES-1438/2013.

Esta obra não pode ser comercializada e seu acesso é gratuito.

EDIPUCRS – Editora Universitária da PUCRS

Av. Ipiranga, 6681 – Prédio 33
Caixa Postal 1429 – CEP 90619-900
Porto Alegre – RS – Brasil
Fone/fax: (51) 3320 3711
E-mail: edipucrs@pucrs.br – www.pucrs.br/edipucrs

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

L755 Linguagens na mídia : transposição e hibridização como procedimentos de inovação [recurso eletrônico] / org. Regina Rossetti, Herom Vargas. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre : EDIPUCRS, 2013.
(Coleção Comunicação & Inovação ; v.2)

Modo de Acesso: <http://www.pucrs.br/edipucrs
ISBN 978-85-397-0389-0

1. Mídia. 2. Hibridização. 3. Comunicação – Linguagem. 4. Inovações Tecnológicas. I. Rossetti, Regina. II. Vargas, Herom. III. Série.

CDD 301.161

Ficha catalográfica elaborada pelo Setor de Tratamento da Informação da BC-PUCRS.

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. Proibida a reprodução total ou parcial, por qualquer meio ou processo, especialmente por sistemas gráficos, microfílmicos, fotográficos, reprográficos, fonográficos, videográficos. Vedada a memorização e/ou a recuperação total ou parcial, bem como a inclusão de qualquer parte desta obra em qualquer sistema de processamento de dados. Essas proibições aplicam-se também às características gráficas da obra e à sua editoração. A violação dos direitos autorais é punível como crime (art. 184 e parágrafos, do Código Penal), com pena de prisão e multa, conjuntamente com busca e apreensão e indenizações diversas (arts. 101 a 110 da Lei 9.610, de 19.02.1998, Lei dos Direitos Autorais).

Sumário

Introdução 7
Dos organizadores

Parte I
Transposições de Linguagens 11

Capítulo 1

Transposição estética da imagem religiosa da literatura para o cinema: *O Auto da Compadecida* 13
Regina Rossetti
Fábio Diogo Silva

Capítulo 2

Prospecções em torno da ficção televisiva brasileira: adaptação e rupturas em *A Pedra do Reino* 33
Renato Luiz Pucci Jr.

Capítulo 3

Cinema e biologia: introdução à criação de personagens cinematográficos a partir de Darwin 53
Carlos Gerbase

Capítulo 4

Incorporações mútuas: a arte na publicidade de arte 75
João Batista F. Cardoso
Roberta Esteves Fernandes

Parte II
Hibridizações de Linguagens 101

Capítulo 5

Tropicalismo e pós-tropicalismo: dois contextos, dois hibridismos, dois experimentalismos 103
Herom Vargas

Capítulo 6

Convergência, hibridação e midiatização: conceitos contemporâneos nos estudos da comunicação 121
Laan Mendes de Barros

Capítulo 7

Programas interativos e regimes de interação na comunicação televisual: a experiência de *Animecos* da TV Unesp 141
Ana Silvia Lopes Davi Médola

Capítulo 8

A metaficção nas histórias em quadrinhos de humor como procedimento híbrido 159
Roberto Elísio dos Santos

Sobre os autores 179

Introdução

Dos organizadores

A linha de pesquisa *Inovações na Linguagem e na Cultura Midiática*, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (PPGCOM-USCS), organizou esta coletânea de estudos de comunicação sobre linguagens na mídia com o intuito de tratar de questões que envolvam transposições e hibridizações na linguagem como procedimentos que podem levar ao surgimento de inovações no campo da comunicação.

Inovação é o ato ou o efeito de inovar. Pensada como ato, na inovação se privilegia o processo ou a ação que gera o novo, e, como tal, diz respeito à ação de inovar, à ação de tornar novo, transformar ou renovar. Pensada como efeito, a inovação indica o próprio produto novo e diz respeito tanto à coisa nova que surge desse processo como ao sujeito que se inova. Quando a inovação está no ato, falamos de processo inovador, de procedimentos que fazem surgir a novidade por experimentação, tentativa e erro, ou seja, de movimentos conscientes ou intuitivos que geram o novo: criação, invenção, alteração, modificação, transformação, mutação, variação, multiplicação, incremento, diferenciação, diversificação, salto, transposição, adaptação, tradução, mudança, evolução, involução, ruptura, apropriação etc.

Nesse sentido, a transposição de determinada obra de uma linguagem a outra é um ato que pode gerar inovação e favorecer o surgimento de novas qualidades e propriedades que não existiam no código de partida e que são trazidas à luz no código de chegada, tal qual um processo tradutório ou de recriação. De forma pareci-

da, os procedimentos de hibridação podem resultar em inovação na medida em que possibilitam reagir elementos distintos quando colocados em contato ou fusão.

A primeira parte desta coletânea traz quatro capítulos que versam sobre transposições pensadas como arranjos ou adaptações de gêneros, de mídias e de sentidos. Tais arranjos implicam mudanças nas linguagens e, ao mesmo tempo, promovem inovações de formato, sintaxe ou conteúdo. Transpor fronteiras entre comunicação, arte e ciência é o escopo da primeira parte desta obra. Nela, pensa-se o cinema em suas interações com outras mídias, outras artes e outras áreas do conhecimento por meio da explicitação de alguns trânsitos criativos com a literatura, com a televisão e com a biologia. As relações entre arte e comunicação e entre artes visuais e publicidade também são aqui vistas, assim como transposições, abordagens interdisciplinares e intercâmbios de linguagens que levam a inovações na comunicação.

No primeiro capítulo, Regina Rossetti e Fábio Diogo Silva abordam a transposição estética da imagem religiosa da obra literária de Ariano Suassuna para o filme *O Auto da Compadecida*, do diretor Guel Arraes. Essa transposição estética passa pelo imaginário cultural religioso brasileiro e pode ser percebida na cenografia e nos figurinos, que propiciam uma identificação comunicativa do espectador com a obra.

O segundo capítulo trata de uma singular e inovadora adaptação da literatura para a televisão brasileira. Novamente, o autor literário escolhido é Ariano Suassuna com a obra *Romance d'A Pedra do Reino e o príncipe do sangue do vai-e-volta*. Aqui, Renato Luiz Pucci Jr. analisa as soluções criativas encontradas pelo diretor/roteirista Luiz Fernando Carvalho para a minissérie *A Pedra do Reino* (Globo, 2007), que passam pela experimentação de procedimentos de linguagem fílmica explorados pelo cinema moderno, especialmente por Glauber Rocha.

O capítulo seguinte também traz o cinema como tema, mas em sua relação com a ciência. O autor Carlos Gerbase discute, de forma interdisciplinar, a possibilidade de usar o pensamento de Charles Darwin (biólogo, autor da teoria da seleção natural) na construção de roteiros cinematográficos contemporâneos, em especial nos aspectos ligados aos personagens em cuja criação ocorre um entrelaçamento oscilante de forças entre a universalidade e a individualidade.

No quarto capítulo, João Batista Cardoso e Roberta Esteves Fernandes tratam das incorporações mútuas que ocorrem entre o campo da arte e o da publicidade, marcadas por transposições de elementos da linguagem visual. São abordadas questões que envolvem intercâmbios, intertextualidades e distintas apropriações entre comunicação e arte visual.

A segunda parte desta coletânea discute as hibridizações como processos experimentais em que se mesclam ou se fundem linguagens, mídias e estruturas culturais para gerar produtos sincretizados de perfis inovadores. O conceito de hibridismo tem sido muito discutido nas últimas décadas, em grande parte motivado pelos estudos sobre a pós-modernidade, pelas análises culturais da América Latina e, atualmente, pelos múltiplos trânsitos observados dentro da chamada cultura digital. O hibridismo pode vir indicado por termos mais ou menos próximos, como mestiçagem, sincretismo e *crossover*, ou, ainda, engloba ideias de mescla, amálgama, fusão e relação. Aplicados à comunicação e à cultura, todos esses conceitos remetem, em geral, à noção de que existe um processo de misturas, sobretudo no campo das linguagens, que rompe com identificações parciais iniciais e aponta para novas configurações. Num evento comunicacional e cultural de perfil híbrido, não há somente um elemento em questão, mas também um leque efetivo de determinantes e referentes que o levam a novas e complexas reconfigurações.

Seguindo essas linhas gerais, os capítulos da segunda parte desta antologia abordam, em diversas situações, os processos de inovação em várias formas de hibridação nas linguagens e na cultura.

No quinto capítulo, Herom Vargas analisa os aspectos híbridos nas canções de dois momentos da música popular brasileira entre o final dos anos 1960 e o início dos 1970: o tropicalismo e o pós-tropicalismo. A argumentação baseia-se no entendimento das particularidades sugeridas pelos respectivos contextos culturais em que ocorrem tais processos de mesclas e suas respectivas características. Se as mesclas ocorrem em muitos momentos e situações da cultura, não significa que todas sejam iguais. Ao contrário, apenas uma observação pontual pode revelar suas nuances e significados.

No sexto capítulo, por uma perspectiva mais teórica, Laan Mendes de Barros discute os conceitos de convergência, hibridação e midiatização no contexto contemporâneo das transformações tecnológicas e culturais. Tais mudanças, da passagem da cultura de

massa para a cultura de rede, vêm alterando os objetos de estudo da comunicação e, consequentemente, têm tornado mais complexo e dinâmico esse campo epistemológico. Daí a necessidade de pensar novas definições conceituais que levem em conta as hibridações midiáticas características dos procedimentos de inovação presentes nos fenômenos dos quais a comunicação se ocupa.

A linguagem da televisão digital no contexto midiático atual é o tema do sétimo capítulo, escrito por Ana Silvia Lopes Davi Médola. Um de seus objetivos é identificar compatibilidades e incompatibilidades entre as características dos suportes audiovisuais digitais em convergência, bem como os desafios que se apresentam em função da associação das distintas lógicas na produção e no fluxo dos conteúdos. Como objeto de estudo, a autora analisa, no âmbito da linguagem e da enunciação, a série de desenhos animados interativos *Animecos*, programa voltado ao público infantil e realizado com recursos de computação gráfica para a TV digital. Trata-se de um produto de experimentação desenvolvido na TV Unesp, emissora da Universidade Estadual Paulista, para ser veiculado em sistema de transmissão digital capaz de permitir a interatividade proposta no conteúdo do programa.

Por fim, produzido por Roberto Elísio dos Santos, o último trabalho aborda o humor nas histórias em quadrinhos (HQs) de Mauricio de Sousa. Para discutir a inovação na ficção midiática da arte sequencial, o texto pretende identificar a maneira como esse artista brasileiro – um dos mais conhecidos e produtivos da área – consegue gerar o efeito cômico a partir dos recursos da linguagem própria dos quadrinhos e de elementos exteriores às HQs usando a intertextualidade como procedimento hibridizante de linguagem.

Com o leque de temas e de pontos de abordagem apresentado, esta antologia procura trazer ao campo da comunicação algumas reflexões sobre dois procedimentos básicos nos processos de inovação nas linguagens midiáticas: a transposição e a hibridização. Longe de finalizar a discussão, as análises destes autores buscam dialogar não apenas entre si, mas também e principalmente com os vários interessados nas temáticas aqui propostas.

Regina Rossetti e Herom Vargas
São Caetano do Sul, outubro de 2013.

PARTE I
TRANSPOSIÇÕES DE LINGUAGENS

Capítulo 1

Transposição estética da imagem religiosa da literatura para o cinema: *O Auto da Compadecida*

Regina Rossetti
Fábio Diogo Silva

Introdução

A ideia central de discussão deste capítulo ancora-se nas análises dos aspectos inovadores atrelados à adaptação e à transposição estética da imagem religiosa proposta pelo diretor Guel Arraes para o filme *O Auto da Compadecida*. "Inovar", como o próprio nome sugere, consiste em introduzir novidade, alterar algo já estabelecido, mudar. Em certo sentido, inovação não significa algo absolutamente novo, mas sim aquilo que as pessoas percebem como novidade, provocando transformações no âmbito das relações sociais (GIACOMINI FILHO; SANTOS, 2008, p. 15). Nesse sentido, analisar as transposições e adaptações contidas no filme *O Auto da Compadecida* (2000) representa ponderar seus aspectos mais inovadores e reconhecê-los no âmbito perceptivo do espectador.

No aspecto da transposição, o objetivo é demonstrar como se dá a circulação discursiva da literatura para o cinema, descrevendo e

analisando a inovação nesse transpor de registros do literário para o audiovisual, em especial no que se refere às imagens religiosas que configuram o imaginário do sertanejo nordestino. Para cumprir esse objetivo, segue-se o itinerário: tratar dos aspectos inovadores da transposição de registros do literário para o audiovisual; analisar a cenografia do filme em virtude de seus aspectos inovadores; discutir as principais diferenças entre a imagem convencional dos ícones religiosos; e, por último, abordar o processo de identificação proposto por Guel Arraes para o filme *O Auto da Compadecida*.

No decorrer desse itinerário, é discutido o conceito de mudança de código e de adaptação, que em sua acepção mais tradicional pressupõe, entre outras coisas, a fidelidade ao texto literário a ser transposto à grande tela. A discussão se dá porque novas tendências no cinema, seguidas por alguns diretores e realizadores por reconhecerem a diferença que existe entre os diversos suportes, têm se distanciado do entendimento de que adaptação é uma "quase tradução literal" da obra. Partindo do posicionamento de que a transposição resulta em diferenças, o problema é identificar quais seriam os aspectos diferentes – e, nesse sentido, novos – que a transposição feita por Guel Arraes no filme *O Auto da Compadecida* traz.

A resposta a esse questionamento se dá no conceito de transposição como uma brecha que o cinema oferece ao espectador para ele assumir um ponto de vista em cena, de todos os oferecidos pelo filme. Desse modo, a transposição cinematográfica concebe-se como uma alternância de pontos de vista, explorando o imaginário religioso nordestino cujos princípios da fé mobilizam o comportamento econômico, político, social e cultural. Obedientes aos preceitos desse discurso, depreendem-se as imagens que arquitetam o imaginário religioso brasileiro na sua forma simbólica, com o fim de produzir um efeito real no espectador.

Transposição do imaginário cultural religioso

A película *O Auto da Compadecida*, dirigida por Guel Arraes e João Falcão, baseia-se na obra homônima de Ariano Suassuna, escrita em 1955 a partir de folhetos de cordel para ser uma peça teatral que foi encenada pela primeira vez em 1957, na cidade de Recife, Pernambuco. Trata-se de uma transposição de registros que começa

no livro, passa pela televisão e, por fim, acaba no cinema. A história consiste em uma comédia que mistura regionalismos e religiosidade, fazendo referência à pobreza e à vida sofrida dos sertanejos nordestinos, mais especificamente dos habitantes de Taperoá[1]. O próprio Suassuna descreve sua trajetória:

> Reza a lenda que certa vez um crítico teatral abordou Ariano Suassuna e o inquiriu a respeito de alguns episódios do *Auto da Compadecida*. Disse ele: "Como foi que o senhor teve aquela ideia do gato que defecava dinheiro?". Ariano respondeu: "Eu achei num folheto de cordel". O crítico: "E a história de bexiga de sangue e da musiquinha que ressuscita a pessoa?". Ariano: "Tirei de outro folheto". O outro: "E o cachorro que morre e deixa dinheiro para fazer o enterro?" Ariano: "Aquilo ali é do folheto também". O sujeito impacientou-se e disse: "Agora danou-se mesmo! Então o que foi que o senhor escreveu?". E Ariano: "Oxente! Escrevi foi a peça" (SUASSUNA, 2005, p. 175).

Como o filme é criado com base em uma adaptação de uma obra literária, faz-se necessário esclarecer o conceito de adaptação tal como é atribuído ao longa de Guel Arraes. Na prática se reconhece como adaptado o filme que "conta a mesma história" do livro no qual se inspirou, ou seja, a existência de uma mesma história é o que possibilita o reconhecimento da adaptação por parte do destinatário (BALOGH, 2005, p. 66). Já a mudança de registro da minissérie para o filme – exibido no ano seguinte, 2000 – não deve ser tratada propriamente como uma adaptação de um texto televisual para um texto cinematográfico, mas sim como uma "remontagem", já que as diferenças ocorrem apenas no material gravado. Suas especificidades estão, portanto, nos processos de montagens (FIGUEIRÔA; FECHINE, 2008, p. 199).

[1] Essa "mistura" de regionalismo e religiosidade popular faz parte do imaginário religioso da cultura brasileira, que reconhece o espaço que habita como um lugar sagrado no qual se opera a "salvação". Assim, Taperoá, que vem do tupi e significa "habitante das taperas", isto é, "morador de ruínas", representa esse caráter messiânico da localidade e de seus habitantes.

Na transposição há uma sutil, mas importante mudança que a distancia da adaptação. Uma transposição é a circulação de um discurso, ou seja, a distância entre a produção de um texto e sua recepção, conforme a proposta elaborada por Eliseo Veron (*apud* BROITMAN, 2001). É, de fato, um reconhecimento de que a análise é uma produção própria, uma vez que qualquer transposição é um comentário, outro texto. A circulação do discurso tem lugar entre esses dois conjuntos de condições – que nunca são idênticos e, mais especificamente, se referem à diferença entre essas duas instâncias, texto e audiovisual. Portanto, o processo de transposição é mais completo e oferece múltiplas possibilidades de identificação dos espectadores expostos ao filme (BROITMAN, 2001, p. 55).

Para demonstrar a passagem da obra literária de Suassuna para o audiovisual de Guel Arraes, são descritos em primeiro lugar os elementos constitutivos que influenciaram o escritor na composição do livro, bem como o processo de transformação que *O Auto da Compadecida* passou na representação proposta por Guel Arraes no que se refere à composição da realidade cultural do povo nordestino – tema sobre o qual recai o interesse deste capítulo, ou seja, na transposição das imagens religiosas que configuram o imaginário universal desse povo[2].

Esse imaginário está representado no filme por meio de um auto, que, como o próprio nome sugere, é um tipo de encenação popular, bastante comum no Nordeste brasileiro, que se propõe a um ensinamento religioso. Os autos tinham a função de levar ao público as exemplares vidas dos santos, assim como os atos que os dignificaram, obedecendo ainda a um modelo de composição de peça breve e de tema religioso ou profano com formas teatrais e dramatúrgicas, bastante semelhantes ao teatro popular, muito ao gosto do povo. Tinham, assim, a função de instrumento de catequese, didática pelo ensinamento teológico dos evangelhos, moralizante através do exemplo cristão da vida dos santos (MASSUD, 2004, p. 45).

Encena-se nos autos, portanto, um enredo popular e folclórico, que no Brasil sofre influência indígena e africana. O auto aqui é

[2] A acepção do universal responde, neste caso, ao reconhecimento que se faz de uma obra de arte, uma vez que esta é reconhecida socialmente e constitui para qualquer espectador um modelo universal de identificação, tal qual é concebida por Emmanuel Kant e assumida pelos críticos anteriormente citados.

o da Compadecida, a mãe de Jesus Cristo renomeada Nossa Senhora Aparecida, padroeira dos brasileiros. Compadecida porque aflora nela um sentimento de comprometimento com a desgraça e o sofrimento do povo que ela adota.

O Auto da Compadecida, desde a sua concepção literária, segundo o próprio Suassuna admite, sofreu várias influências: o teatro grego (Homero e Aristóteles), o latino, o italiano renascentista, o elisabetano, o barroco francês e, sobretudo, o ibérico. A criação da peça foi baseada na obra de Rodrigues de Carvalho em *Cancioneiro do Norte* e Leonardo Mota em *Violeiros do Norte* (SUASSUNA, 2008, p. 180).

Ao escrevê-la em 1955, Ariano Suassuna teve a pretensão de ser fiel à literatura de cordel. Em suas próprias palavras: "uma literatura brasileira feita à margem da civilização urbana e suas influências cosmopolitas".[3] No entanto, nota-se que, mesmo o autor tendo essa intenção de produzir uma obra que levasse em conta a forma pura e simples da cultura nordestina, esse público urbano e cosmopolita encantou-se e o consagrou em virtude das características ao mesmo tempo regionais e universais encontradas na obra.

É preciso salientar que grande parte da responsabilidade desse encantamento deve ser atribuída à transposição da obra para o cinema, dirigida por Guel Arraes, exibida nas salas de todo o país no ano 2000. Tornou-se notadamente um marco na história do cinema nacional, tendo em vista que, na contramão das obras críticas e verossímeis que vinham sendo produzidas até então – como *Central do Brasil* (1998) –, *O Auto da Compadecida* retrata um povo não menos brasileiro ou sofrido, mas que tem na sagacidade e na fé sua condição para encarar a fome, a seca e a dor.

Essa transposição conta com uma característica muito peculiar: a utilização das técnicas de produção cinematográfica na composição do imaginário religioso do povo nordestino para a grande tela. Trata-se de imagens não convencionais, diferentes daquelas difundidas pela Igreja e pelos meios de comunicação, constituídas de brasilidade desde as suas formas, texturas, figurinos e cenário, sendo, portanto, mais autóctones.

[3] SUASSUNA, *Jornal do Brasil*, 10 de setembro de 1971.

Cenografias do auto

No universo fílmico aqui recortado para análise, percebe-se a influência criativa de Guel não só na montagem das cenas, mas também na concepção dos personagens, inclusive com a inserção de alguns novos que não existiam na peça teatral. É o caso de Rosinha, filha do major Antonio Moraes, apaixonada por Chicó e disputada pelo Cabo Setenta, o representante da lei, e por Vicentão, o valentão da cidade. Em contrapartida, outros personagens desaparecem, como o caso do Frade e do Sacristão. A concepção de Guel nessas mudanças propostas com a inserção de novos personagens e a retirada de outros é no mínimo modernizadora, pois enseja novas funções narrativas e se distancia da peça original. O filme cria um novo desenlace para um novo programa narrativo inexistente no original (BALOGH, 2005, p. 211).

O cenário do filme também foi escolhido de acordo com uma elaborada pesquisa de campo, assim como a cidade de Cabaceiras, no sertão da Paraíba, foi eleita pelo fato de o município de Taperoá ter perdido suas características da época em que o filme foi ambientado, a década de 1930. Outra parte do filme foi gravada nos estúdios do Projac e Cinédia, no Rio de Janeiro. Ao total, foram 37 dias de filmagem, cerca de nove dias para cada capítulo. Para as gravações, foram adaptadas as fachadas de 59 casas, 22 postes de iluminação foram trocados, inúmeros cabos telefônicos foram escondidos, e a igreja, totalmente pintada. Para a equipe de 65 pessoas mais o elenco, foram alugadas 12 casas, duas fazendas, um rancho e todas as acomodações de um hotel em Boqueirão, localizado a 20 km do local das filmagens[4].

Importante ressaltar que a discussão sobre o valor do cenário em *O Auto da Compadecida*, no que se refere à transposição e à inovação desse elemento cinematográfico, deve ser observada em termos de cenografia, e não apenas de cenário, pois se considera todos os elementos que estão em cena. Cardoso (2009) fala dos conceitos distintos entre cenografia e cenário a partir de um texto de Garcia publicado em *O espaço cenográfico*:

[4] Notas de produção.

> Esse conceito, de "grafia da cena", que nos parece mais completo, pode ser mais bem exemplificado com os esboços do diretor e cenógrafo inglês Edward Gordon Craig (1872-1966), que, em muitos de seus desenhos, tratava os movimentos dos atores como parte do trabalho gráfico. [...] Nesse sentido, não se deve encarar *cenografia* e *cenário*, dois termos distintos, como sinônimos. Tratando da especificidade de cada um, Garcia afirma: "Cenografia é o tratamento do espaço cênico. O cenário é o que se coloca nesse espaço" (CARDOSO, 2009, p. 18).

A cenografia no *Auto* se configura por um espaço cênico que tenta retratar uma época e um povo dentro de suas particularidades mais observáveis, unindo o espaço sacro e o profano, o popular e o erudito. Na cena de enunciação, observa-se que parte do filme é ambientada no sertão e que a temática religiosa integrará a narrativa.

A igreja, como ambiente cênico, aproveita seu espaço para servir de cenário tanto para a atmosfera comum de uma igreja típica de cidades do interior, durante o período em que os personagens estão em plano terrestre, quanto para o julgamento das almas em um recinto intermediário entre o céu e a Terra, mas que também não é o purgatório. Esse espaço – igreja – que se transforma no tribunal é uma herança da própria peça teatral escrita por Suassuna.

> O cenário usado na encenação como um picadeiro de circo [...] apresenta uma entrada à direita com uma pequena balaustrada ao fundo, uma vez que o centro do palco representa um desses pátios comuns nas igrejas das vilas do interior. [...] seria conveniente que a igreja na cena do julgamento passasse a ser a entrada do céu e do purgatório. [...] saída para o inferno à esquerda e saída para o céu e purgatório à direita (SUASSUNA, 2005, p. 13).

Suassuna afirma que dá liberdade ao cenógrafo para sugerir a melhor forma de representar a cena, todavia ressalta que o seu teatro se aproxima do circo, portanto seu cenário deveria ter características bastante simples e populares. Encontra-se aqui uma característica peculiar de diferenciação proposta pelo diretor Guel Arraes, pois mesmo utilizando o espaço – igreja – tanto no plano terrestre

como no espiritual, nota-se uma substancial mudança, pois a entrada do inferno é a porta de saída da igreja, que fica ao fundo, e não à esquerda como sugerido por Suassuna. Já o céu é tridimensional e aparece atrás de Jesus Cristo, configurando, portanto, posições antagônicas. Por outro lado, o acesso ao céu se dá pela direita de Jesus, enquanto o purgatório tem sua entrada pela esquerda.

O cuidado com o figurino também pode ser observado: o protagonista da trama, João Grilo, recebe tratamento especial não só na composição psicológica do personagem, mas também no figurino. A caracterização do elenco ficou a cargo de Marlene Moura, também responsável pela prótese dentária usada pelo ator Matheus Nachtergaele, de aspecto amarelado e irregular, e pelo escurecimento da pele dele. Importante ressaltar aqui que os figurinos dos personagens masculinos foram previamente pensados na relação desses homens com a terra vermelha, que impregna as roupas dando um tom amarelado e envelhecido a elas. Para o filme essas roupas foram tingidas, lixadas e envelhecidas artificialmente, lembrando as pinturas do movimento Armorial (SANTOS, 2008).

O ator Marco Nanini, que interpreta o cangaceiro Severino de Aracaju, usa um figurino feito por Cao Albuquerque que chega a pesar oito quilos, além de um olho de vidro, látex no rosto e peruca. Já o padeiro ganha uma peruca e mechas claras, enquanto sua mulher, com pele bem clara, usa batom vermelho. Cao Albuquerque traz à cena uma mistura entre os estilos arcaico e nordestino. São utilizados recursos de animações para as histórias de Chicó, uma clara alusão ao cordel típico do Nordeste brasileiro[5].

Outros personagens ganham tratamento especial e reforçam aspectos de recriação e inovação presentes na obra de Guel Arraes.

> As rendas locais presentes nas roupas das personagens Dora, a mulher do padeiro (com seus xales sobre vestidos), Rosinha (blusas, luvas e mantilhas de gripi, crochê, labirinto e renascença) e a Compadecida (manto e coroa trabalhados com detalhes e traçados de palha). Cao Albuquerque confirma o que foi dito por Guel Arraes: o figurino é atemporal. Enquanto as vestes de Rosinha se aproximam mais da Idade Média, as de Dora têm inspira-

[5] Notas de produção.

> ção nos anos 20. Essa liberdade artística confirma uma assinatura própria à adaptação de Guel, indo além de simplesmente transportar, fechado nos limites estéticos do movimento, o Armorial para as telas da TV e do Cinema (SANTOS, 2008, p. 276).

Há também um tratamento especial na elaboração dos figurinos utilizados pelos personagens Jesus Cristo, Nossa Senhora e o Diabo, cujos símbolos religiosos atrelados ao imaginário cultural religioso nordestino são discutidos em detalhes mais adiante.

A liturgia do auto

A palavra *liturgia*, cuja origem grega significa "trabalho público", compreende uma celebração religiosa predefinida, de acordo com as tradições de uma religião em particular, e pode incluir ou referir-se a um ritual formal e elaborado. Para os cristãos, liturgia, é, pois, a atualização da entrega de Cristo para a salvação dos seres humanos. Cristo entregou-se no ato de crucificação, e o que a liturgia faz é o memorial de Cristo e da salvação que ele propiciou à humanidade.

A ideia central, neste momento, é entender o processo de reconhecimento dos espectadores com relação à proposta sugerida pelo filme como uma espécie de liturgia mediada não mais pela encenação teatral, mas sim pelo cinema; não de forma dramática, mas sim cômica, leve, sem, contudo, ser iconoclasta. O imaginário popular já está povoado de símbolos religiosos atrelados ao mito e ao rito, o que faz com que o espectador de cinema identifique com facilidade as imagens projetadas e imaginadas. O cinema possibilita ao espectador uma relação muito mais litúrgica que a literatura, uma vez que as imagens em movimento atreladas ao som possibilitam uma maior e mais efetiva fruição, pois se sabe que na contemporaneidade há um desgaste da palavra escrita em comparação aos aparatos audiovisuais.

A imagem imaginativa não depende diretamente ou única e tão somente dos sentidos, mas das experiências colaterais que se tem com um determinado objeto imaginado, pois mesmo de olhos fechados os indivíduos são capazes de imaginar elementos, desde

que já tivessem, no passado, algum contato visual com eles. Para o filósofo francês Gaston Bachelard, a imagem poética é criada pela imaginação, e nessa criação está a força de sua comunicabilidade. Uma imagem nova é capaz de despertar um arquétipo adormecido no inconsciente por um processo que envolve ressonância e repercussão da imagem poética. Esses arquétipos garantem a transubjetividade da imagem (BACHELARD, 1984, p. 183-185). Bachelard chama a atenção para as duas características principais da imagem: sua imprevisível novidade e sua comunicabilidade (IDE, 2008, p. 265).

Para o antropólogo Edgar Morin, o cinema é uma máquina de percepção auxiliar, máquina que produz o imaginário. O autor ressalta que existe no universo fílmico uma espécie de maravilhoso atmosférico quase congenital.

> O cinema, como qualquer representação (pintura, desenho), é uma imagem de imagem, mas, como a foto, é uma imagem da imagem perceptiva, e melhor do que a foto é uma imagem animada, isto é, viva. Como representação de uma representação viva, o cinema convida-nos a refletir sobre o imaginário da realidade e a realidade do imaginário (MORIN, 2001, prefácio).

Pondera-se, portanto, que os sentidos humanos são capazes de captar e serem impactados pelos sons e imagens que um filme produz e que vão além da imagem dada, posta. Assim, trata-se de entender o que o indivíduo experimenta quando exposto às imagens e sons de *O Auto da Compadecida*. Em qual momento se dá o processo de reconhecimento desse espectador diante dos ícones religiosos propostos por Guel Arraes? Para responder a essa pergunta, primeiro recorre-se à imagem de alguns ícones atrelados à cultura brasileira: o Diabo, Jesus Cristo e Nossa Senhora.

Inicia-se pelo Diabo, o encourado, como é comumente chamado no sertão nordestino. Esse personagem faz parte do imaginário coletivo dos sertanejos e ganha no filme ares medievais por causa de sua roupa em tom prateado. Suassuna ressalta que "encourado" é alusivo à crença sertaneja de que o diabo costuma se vestir de vaqueiro em suas andanças pelas encruzilhadas sertanejas. Aliás, no bumba meu boi e no mamulengo, que também influenciaram o autor, são comuns aparições de Diabos (SUASSUNA, 2008, p. 185).

No caso de *O Auto da Compadecida,* o visual do Diabo muda de acordo com seu estado de humor: quando furioso, transforma seu rosto em algo que lembra muito um morcego, o que evidencia ainda mais sua condição de demônio, pois o morcego é um animal de hábitos noturnos sempre associado ao mal, ao contrário dos anjos, que têm asas de pássaro e hábitos diurnos. Nos momentos em que o Diabo aparece em seu estado natural, tem cavanhaque e unhas compridas que evidenciam as características dos Diabos comumente representados. Esse personagem, que tem a função de promotor, busca persuadir Jesus de que todas as almas presentes no julgamento final deveriam ser condenadas e entregues a ele. O encourado de *O Auto da Compadecida* se assemelha muito a Minos, personagem da *Divina Comédia* de Dante, que julga as almas e lhes decide a pena, porque ele conhece muito bem os pecados e determina a que círculo do inferno a alma deveria ser penalizada.

Para o antropólogo Gilbet Durand (2002), equinos e bovinos são formas de representação visual frequentemente associadas ao mal, uma vez que touros e cavalos geram imaginários semelhantes em seus aspectos simbólicos. O que explicaria o porquê de as representações de Diabos serem, na sua maioria, adornadas por um par de chifres lembrando um touro. Todavia, em *O Auto da Compadecida* ocorre uma inovação nesse processo de representação, pois os chifres do encourado lembram mais os de um bode, animal bastante comum para os sertanejos nordestinos.

O personagem Jesus Cristo também aparece de maneira inovadora não só pelo figurino, mas principalmente pelo tom de pele. Ele surge como um homem negro, o que pode ser uma herança escravocrata do povo brasileiro, pois ninguém melhor que um negro para representar o sofrimento de Jesus Cristo em versão popular. Durand (2002) afirma que ocorre um choque diante do negro, que o indivíduo experimenta uma "angústia em miniatura", baseado no medo infantil do negro, símbolo de um temor fundamental, acompanhado de um sentimento de culpabilidade. Ainda segundo o autor, a valorização negativa do negro significa pecado, angústia, revolta e julgamento.

> Uma "imagem mais escura", "uma personagem vestida de negro", "um ponto negro" emergem subitamente a serenidade das fantasias ascensionais, formando um

> verdadeiro contraponto tenebroso e provocando um choque emotivo que pode chegar à crise nervosa (DURAND, 2002, p. 92).

Se a ideia do filme *O Auto da Compadecida* é provocar, inovar, chocar e aguçar a percepção do receptor por meio dos sentidos visuais, é muito oportuna e provocadora a aparição de um Cristo negro, sobretudo em uma história que tenta reeditar o drama vivido por Jesus Cristo em uma variante nordestina.

Por fim, há Nossa Senhora, a Compadecida, que aparece no filme como uma mulher madura, diferente de suas tradicionais representações. A escolha da personagem parece ter sido construída a partir da imagem da atriz Fernanda Montenegro, ícone da dramaturgia nacional, oportuna para o papel. O figurino da Compadecida é composto pelo já tradicional manto azul, como observado em várias representações, exceto pelas bordas, onde há uma faixa colorida, com predominância da cor dourada; por baixo do manto azul existe um outro manto predominantemente vermelho com figuras difíceis de identificar. Esse manto avermelhado lembra muito as roupas utilizadas por Bispo Rosário, sergipano que foi considerado louco por dizer que era um enviado de Deus encarregado de julgar os vivos e os mortos. A sua obra mais conhecida é uma vestimenta chamada "Manto da Apresentação", que o bispo deveria vestir no dia do juízo final, quando pretendia marcar a passagem de Deus na Terra.

Por se compadecer dos seres humanos, a Compadecida no filme tem a função de advogada de defesa: é ela quem medeia a relação entre o céu e a Terra. Essa figura religiosa está no imaginário cultural do brasileiro, e sobremaneira do nordestino, que encontra nela a única saída para seus maiores medos e anseios, pois a considera mais próxima que outras figuras celestiais, como observamos no seguinte trecho recortado do filme.

João Grilo interpelando por a Nossa Senhora:

> Meu trunfo é maior que qualquer santo.
> A mãe da justiça
> (Recitando):
> Valha-me Nossa Senhora, / Mãe de Deus de Nazaré

Para o filósofo alemão Ernest Cassirer, cada impressão recebida pelo homem, cada desejo que nele se agita, cada esperança que o atrai e cada perigo que o ameaça podem chegar a afetá-lo religiosamente (CASSIRER, 2004). Partindo desse pressuposto, pode-se entender por que é tão forte a relação dos nordestinos com a religiosidade e com os ícones religiosos que povoam seu imaginário, haja vista a situação de abandono e privação a que a maioria dos sertanejos nordestinos está submetida. Na cena em que João Grilo provoca o Diabo e este tenta empurrar para o inferno todos os presentes no tribunal das almas, o protagonista suplica pela presença de Jesus Cristo para que possa ter um julgamento justo. Nos dois momentos cruciais que decidiriam pela condenação eterna de sua alma, João Grilo apela para a misericórdia de Nossa Senhora e para a justiça na figura de Jesus Cristo. Esses podem ser considerados os momentos-limite que certamente exacerbam a religiosidade e a fé, tendo consonância com o pensamento de Cassirer.

A identificação comunicativa com o filme

A experiência estética de "experimentar as imagens e sons", segundo Morin (2001), pode ser considerada como uma relação que se estabelece entre o ser humano e certa combinação de forma gerada pela sensibilidade estética, que significa a capacidade de o homem entrar em ressonância com imagens, sons, cores naturais, que, no caso do filme *O Auto da Compadecida*, estão no âmbito do sentimento da compaixão. O ato de ter compaixão deve ser entendido como colocar-se incondicionalmente ao lado do outro, sem qualquer tipo de julgamento quanto à situação que ele está vivenciando, sem nenhum outro sentimento que não seja o de propiciar alívio à situação na qual aquele ser se encontra. Analisa-se a partir daqui os processos de identificação com as imagens e sons propostos pelo diretor Guel Arraes, partindo do pressuposto de que essas imagens e sons são capazes de gerar sensações estéticas no espectador.

O processo de identificação propiciado pelo filme só é possível graças à imagem emotiva, que não é de tipo sensorial nem de contornos figurativos, mas consiste em uma sensação afetiva a partir do momento em que o indivíduo é estimulado, por exemplo, quando sente um perfume que remeta a um antigo amor, ou o cheiro

da poeira provocada pela chuva que remeta à infância. Portanto, a imagem emotiva se relaciona com o presente e o passado, atrelada ao inconsciente. Para o filósofo francês Henri Bergson, não há percepção pura, um simples contato do espírito com o objeto presente, mas toda percepção está impregnada de lembranças-imagens que completam e interpretam a percepção (BERGSON, 1990, p. 109).

Essa sensação emotiva da qual todo ser humano é dotado permite o efeito estético, a fruição, o gozo do espectador que se entrega para ser sugestionado. A sala escura, a suspensão da motricidade e o investimento excessivo das funções visuais e auditivas fazem com que o processo de identificação se torne mais intenso. Esse lugar privilegiado, sempre único e sempre central, garante ao espectador o lugar de Deus, de sujeito que tudo vê.

Para que essa identificação seja possível, os aparelhos perceptivos de sons e imagens precisam estar acionados para que o espectador encontre, portanto, a imagem sonhada, enfraquecida, diminuída, aumentada, aproximada, deformada, obstante do mundo secreto de onde os seres humanos se retiram, tanto na vigília como no sono, dessa vida maior em que dormem os crimes e heroísmos que nunca foram praticados, em que se afogam as decepções e germinam os desejos mais loucos (AUMONT, 1994, p. 237).

Analisando a afirmação de Aumont, que atribui aos filmes a capacidade de afloramento de sentimentos e desejos reprimidos nos espectadores, pode-se arriscar dizer que, por meio da obra fílmica *O Auto da Compadecida*, é possível o espectador vir a se identificar tanto com os personagens quanto com a própria narrativa ficcional, tendo em vista que a história contada é atemporal, afinal os seres humanos de qualquer tempo e espaço sempre tiveram no imaginário figuras celestiais e crenças que moviam e ainda movem suas vidas. Por se tratar de um filme brasileiro feito para brasileiros, o processo identificatório torna-se ainda mais forte devido à caracterização de personagens, cenários, iluminação, ícones religiosos representados e todo o imaginário cultural religioso claramente arraigado à nação e, sobremaneira, ao sertanejo nordestino. “O espectador, na construção do entendimento da imagem, cuida de reconhecer as organizações visuais familiares e de empregar esquemas de rememoração nessa nova representação” (ROSSETTI; CARDOSO, 2007, p. 54).

Para apontar os processos identificatórios do filme analisado, parte-se do princípio de que existem duas formas distintas de iden-

tificação: a primária e a secundária. A primária é direta, imediata, situando-se anteriormente a qualquer busca do objeto, marcada pelo processo de incorporação oral; seria a forma mais originária do laço afetivo com o objeto, que é inseparável da experiência chamada por Lacan de "fase do espelho"[6]. Já a secundária está atrelada ao complexo de Édipo estabelecido por Freud, saindo, portanto, da fase inaugural imaginária para o registro do simbólico, passagem que vai permitir ao sujeito se construir, inaugurando-o em sua singularidade (AUMONT, 1994, p. 247).

Pensando nessa relação de ambivalência edipiana, o ser humano se divide entre sujeito e objeto do desejo no modo de identificação – do desejar sê-lo – ou do apego libidinal – do desejar tê-lo. Essa ambivalência pode ser observada nos personagens que ora são sujeitos do olhar – ele é que vê a cena –, ora objetos do olhar de um outro – um outro personagem ou espectador.

As identificações secundárias são mais de cunho social e cultural; portanto, também pertinente às análises aqui recortadas, é possível o processo de identificação com as motivações religiosas que movem os personagens da trama. João Grilo protagoniza a luta pela sobrevivência diária dos brasileiros que se identificam com o malandro, que subvertem as questões morais para, pelo menos na ficção, sentir o prazer de se vingar ou aniquilar os preceitos de ordem e lei praticados por aqueles que detêm o poder, quer seja da Igreja, representados pelo padre e o bispo, quer seja da burguesia, representados por Eurico, Dora e o Major Antonio Moraes, ou até mesmo de outras entidades, como o Cabo Setenta, representante da lei na cidade de Taperoá.

Salienta-se ainda a maior demonstração de força do personagem João Grilo, que se configura como ápice do processo catártico quando salva todos os personagens e a si próprio da condenação ao inferno, possibilitando ainda sua ressurreição, aproximando-se assim da figura de Jesus Cristo, uma vez que no imaginário coletivo de quase toda a humanidade só a este foi permitida tal possibilidade.

---

[6] Durante a fase do espelho, instaura-se a possibilidade de uma relação dual entre sujeito e objeto. A criança entre 6 e 18 meses está em uma fase de impotência motora; é pelo olhar, descobrindo no espelho sua própria imagem e a imagem de seu semelhante, sua mãe, por exemplo, que vai constituir imaginariamente sua imagem corporal, vai perceber a si mesmo como unidade, identificando o semelhante como um outro.

Cabe enfatizar aqui que o processo de identificação é comumente analisado partindo do pressuposto de que os espectadores se identificam por simpatia. Freud ressalta que, ao contrário, a simpatia só nasce com a identificação, "a simpatia é, portanto, o efeito e não a causa da identificação" (AUMONT, 1994, p. 266).

Assim, esses agentes de identificação partem da simples ilusão de movimento a toda gama complexa de emoções, passando por fenômenos psicológicos, como a atenção ou a memória. O cinema, portanto, é feito para dirigir-se ao espírito humano, imitando seus mecanismos; falando psicologicamente, o filme não existe nem na película nem na tela, mas somente no espírito que lhe proporciona sua realidade, segundo Münsterberg (*apud* AUMONT, 1994, p. 225).

Aumont (1994) ressalta que o cinema é a arte do espírito por três motivos: atenção do espectador, uso da memória e da imaginação e, por fim, das emoções. Ele explica esse processo da seguinte forma:

1. Da atenção *Poiesis* – é um registro organizado segundo os mesmos caminhos pelos quais o espírito dá sentido ao real. É assim que Münsterberg interpreta, por exemplo, o *close-up* ou a acentuação dos ângulos;

2. Da memória e da imaginação *Aiesthesis* – permitem justificar a compreensão ou a diluição do tempo, noção do ritmo, das possibilidades de *flashback*, da representação dos sonhos e, mais geralmente, da própria invenção da montagem;

3. Das emoções *Katarsis* – fase suprema da psicologia, traduzida na própria narrativa, que Münstenberg considera como a unidade cinematográfica mais complexa, podendo ser analisada em termos de unidades mais simples que correspondem ao grau de complexidade das emoções humanas.

Arnheim (*apud* MORIN, 2001, p. 226) afirma que a visão humana não se restringe à questão de estimulo à retina; é, portanto, um fenômeno mental que implica todo um campo de percepções de associações, de memorização, ou seja, vê-se de certo modo mais do que os próprios olhos nos mostram. Por essa razão, não só se entende os filmes, como também se emociona com eles.

Considerações finais

Conclui-se, portanto, que os personagens centrais da trama proposta por Guel Arraes, no intuito de torná-los agentes de identificação, povoam o imaginário coletivo do brasileiro e buscam criar condições para que o espectador simpatize com eles.

Já que a ideia central deste capítulo é encontrar a estética da imagem religiosa proposta por Guel Arraes, pode-se afirmar que os ícones religiosos e os personagens terrenos apresentados pelo diretor – não só por meio da narrativa, mas principalmente se valendo da cenografia, a que inclui o figurino e o cenário – são carregados de brasilidade. O filme reedita a Paixão de Cristo não mais pelo viés tradicional conhecido nas representações, como as pinturas, as peças teatrais, a literatura e o próprio cinema.

Essa brasilidade pode ser observada na postura e no figurino de Jesus Cristo, que permite ao povo brasileiro ter o representante máximo da cultura cristã como um homem negro, quando na história da humanidade este sempre foi representado como um homem loiro e de olhos azuis. No Brasil não existem ídolos negros, e a história brasileira tem colocado essa raça sempre em posição inferior, em uma categoria de sub-humano. Além disso, observa-se outro aspecto de brasilidade no seu discurso que valoriza muito a figura materna. Durante a cena em que a Compadecida afirma que a tristeza é de gosto somente para o Diabo, este último protesta, entretanto Jesus Cristo diz: "Eu sei que você protesta, mas eu não tenho o que fazer, meu velho, discordar de minha mãe é que eu não vou". Em outra oportunidade, quando João Grilo sugere que todos os presentes no tribunal das almas fossem encaminhados para o purgatório, Jesus aparentemente simpatiza com a ideia, mas, antes de se decidir, pergunta à sua mãe se deveria ou não proceder daquela maneira.

Aspectos inovadores, que facilitam os processos de identificação dos espectadores, podem ser observados também na figura do Diabo que oprime. O Diabo representa aquele que condena os atos dos personagens que já foram tão castigados em vida, sobretudo pela condição de abandono em que sempre viveram, em uma terra madrasta cujas condições mínimas para sobrevivência não foram respeitadas. O inferno ali representado se localiza na porta de saída da igreja, numa alusão a um inferno que foi a vida terrena daqueles personagens.

Outro viés para o processo de identificação encontra-se na personagem Nossa Senhora, que representa a grande mãe, padroeira dos brasileiros. Se o sentimento de amor materno é tão presente na cultura brasileira, nada melhor do que uma representação feita por uma mulher mais velha, com características das mães que povoam esse imaginário coletivo. O poder de decisão não parte de Jesus Cristo, e sim da Compadecida: é ela quem medeia a absolvição dos réus. Se Jesus representa a lei, a ordem atrelada à figura paterna, nada mais oportuno que uma mulher – a mãe – absolver os condenados, pois é a compaixão da mãe que prevalece.

Por fim, vale destacar a figura de João Grilo. Sua picardia brasileira gera simpatia e identificação pelo fato de existirem inúmeros brasileiros como este personagem fora do universo ficcional, que vivem o mesmo sentimento, mas que, ao contrário da obra, dificilmente lhes é permitido o direito a uma nova chance. A fruição ocorre exatamente nos momentos em que ele, um simples sertanejo, pobre e ignorante, é capaz de envolver a todos – do plano terrestre ao celestial – com a mesma astúcia. Seu poder de retórica é o que possibilita esse trânsito entre as classes sociais, poder esse muito característico dos sertanejos nordestinos. João Grilo absolve a todos os espectadores de seus pecados e fantasmas que possam atormentá-los, afinal há sempre uma nova chance, mesmo que esta esteja restrita ao plano ficcional.

Muitos elementos que constituem o filme são passíveis de identificação: as cores, o enredo, os personagens, as falas. Mas é principalmente o conjunto que faz do filme *O Auto da Compadecida* uma obra de arte, e, como tal, objeto de identificação por qualquer indivíduo que seja exposto a ela; o que Guel Arraes fez foi abrir a obra para novos pontos de vista e identificação, fazendo com que a experiência estética do espectador na recepção dessa obra artística ou filme seja liberada de seus interesses vitais, práticos, utilitários. Com isso, o espectador é conduzido a uma intenção comunicativa que o orienta a ser pragmático, no sentido de que o protagonismo se coloque como exemplo, permitindo que, do ponto de vista do imaginário religioso, seja devoto a Maria, recorra a ela para resolver seus problemas e use intercessão divina quando se tratar de questões de sobrevivência, pois o indivíduo mais precavido em questões de intuição acredita nestas para ascender a um conhecimento mais pleno e libertar-se de um moralismo que é imperante a toda e qualquer religião.

Referências

AUMONT, Jacques. *A estética do filme*. São Paulo: Papirus, 1994.

BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. São Paulo: Abril, 1984.

BALOGH, Anna Maria. *Conjunções, disjunções, transmutações*: da literatura ao cinema e a TV. São Paulo: Annablume, 2005.

BROITMAN, A, I. De "Cartas de mamá" a la cifra impar. *Revista de Cine*, Buenos Aires: Facultad de Filosofía y Letras/UBA, n. 1, diciembre de 2001.

BERGSON, Henri. *Matéria e memória*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

CASSIRER, Ernest. *A filosofia das formas simbólicas II*: o pensamento mítico. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

CARDOSO, João Batista Freitas. *O cenário televisivo*: linguagens múltiplas fragmentadas. São Paulo: Annablume/FAPESP, 2009.

DURAND, Gilbert. *Estruturas antropológicas do imaginário*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

FIGUEIRÔA, Alexandre; FECHINE, Yvana. *Guel Arraes*: um inventor no audiovisual brasileiro. Recife: CEPE, 2008.

GIACOMINI FILHO, Gino; SANTOS, Roberto Elísio. Convergências conceituais e teóricas entre comunicação e inovação. In: CAPRINO, Mônica Pegurer (Org.). *Comunicação e inovação*: reflexões contemporâneas. São Paulo: Paulus, 2008.

IDE, François. La question de l'image chez Bachelard et Bergson: problèmes et enjeux. In: WORMS, F; WUNENBURGER, J. *Bachelard et Bergson:* continuité et discontinuité? Paris: PUF, 2008.

MORIN, Edgar. *El cine o el hombre imaginario*. Barcelona: Paidós Comunicación, 2001.

MASSUD, Moisés. *Dicionário de termos literários*. São Paulo: Cultrix, 2004.

ROSSETTI, Regina; CARDOSO, João Batista Freitas. *Eidos* em movimento: da recepção à criação do audiovisual. *Galáxia*, São Paulo, v. 14, p. 47-59, 2007.

SANTOS, A. P. O Auto da Compadecida: um encontro entre Guel Arraes e o Movimento Armorial. In: FIGUEIRÔA, Alexandre; FECHINE, Yvana (Org.). *Guel Arraes:* um inventor no audiovisual brasileiro. Recife: CEPE, 2008.

SUASSUNA, Ariano. *O Auto da Compadecida*. Rio de Janeiro: Agir, 2005.

_____. *Almanaque armorial*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2008.

Capítulo 2

Prospecções em torno da ficção televisiva brasileira: adaptação e rupturas em *A Pedra do Reino*

Renato Luiz Pucci Jr.

Introdução

Minissérie polêmica, de aparência singular na televisão brasileira, *A Pedra do Reino* (Luiz Fernando Carvalho, 2007) foi a primeira realização do Projeto Quadrante, da Rede Globo. Eram previstas quatro minisséries adaptadas de obras literárias de diferentes regiões, utilizando atores locais.[1] *A Pedra do Reino* foi o produto relacionado com o Nordeste, na adaptação do *Romance d'A Pedra do Reino e o príncipe do sangue do vai-e-volta*, de Ariano Suassuna, publicado em 1971.

Nos primeiros minutos do capítulo inicial, ocorre um dos trechos mais surpreendentes. De uma cela de prisão, Pedro Dinis Quaderna (interpretado por Irandhir Santos), protagonista e narrador da história, relata o assassinato de seu tio e padrinho, ocorrido em

[1] Disponível em: <http://quadrante.globo.com>. O Projeto Quadrante foi interrompido após a realização de *Capitu* (2008).

1930, oito anos antes. Para apresentar ao telespectador o maior dos mistérios da trama, as imagens do crime são incluídas numa sequência com 104 planos, em pouco mais de quatro minutos, que voam entre diferentes épocas e espaços, com múltiplos pontos de vista.

O Padrinho é um homem muito velho, de longas barbas brancas, manto luxuoso, gola de pele e coroa de pontas verticais. Ele está numa torre que, tudo indica, fechada por dentro, seria impenetrável. Quem o ataca é a própria Morte, na figura da Moça Caetana: corpo de mulher, garras e asas diabólicas, rosto coberto por uma máscara de grande felino. Ela urra, caminha em pé ou de quatro; de repente surge com outra máscara, agora de caveira; dona da situação, é vista no alto da torre. Apercebendo-se do perigo, Quaderna e dois filhos do Padrinho, Arésio (Luiz Carlos Vasconcelos) e Silvestre (Servílio de Holanda), esmurram a porta da torre, desesperados, e abrem-na a machadadas. Encontram o cadáver do velho e pranteiam sua morte. Durante o funeral, o narrador diz que Sinésio (Paulo César Ferreira), filho mais moço do Padrinho, desapareceu misteriosamente no dia seguinte.

O trecho será retomado diversas vezes ao longo da minissérie e constituirá um dos pontos centrais do interrogatório a que, em 1938, o Corregedor (Cacá Carvalho) submeterá Quaderna durante três dos cinco capítulos da minissérie. É inesgotável a desconfiança do representante da Justiça em relação a Quaderna, suspeito de crime e subversão, em plena ditadura do Estado Novo. À frente, esse inquérito será analisado, de modo a deixar clara a complexidade da trama e ressaltar a configuração do que poderia ter sido um banal enredo de investigação, de que a grade televisiva está repleta, mas constituiu um produto marcado por inovações e rupturas de paradigmas.[2]

Na ficção, em qualquer meio, é usual que o mistério surja de forma abstrusa, frequentemente carregado com elementos de aparência sobrenatural. É o caso do trecho comentado, no qual a Morte está personificada por uma figura inumana. Ocorre que, em *A*

[2] Ao mencionar a ideia de complexidade narrativa na televisão, como será feito no presente texto, é inevitável vir à mente o trabalho de Mittell (2012). Espera-se esclarecer o quanto *A Pedra do Reino* se distancia da complexidade que aquele autor detectou em séries americanas. Exemplificando: o redemoinho temporal de alguns trechos da minissérie, como ao final do primeiro capítulo, com seis ou sete temporalidades se alternando em poucos segundos, sem sinalização ao telespectador, faz os capítulos mais complexos de *Lost* parecerem estranhamente singelos.

Pedra do Reino, a simples apresentação do assassinato do Padrinho, sobrenatural ou não, é feita num estilo nada corriqueiro que incrementa o mistério. Não é tanto a suposta inviolabilidade do refúgio do Padrinho e a invasão do local pela própria Morte que manifestam o caráter obscuro do caso, mas a forma opaca em que ele se apresenta: a quase totalidade dos planos está em flagrante descontinuidade, irrompendo na tela sem o encadeamento usual da ficção televisiva, numa saraivada de cortes desconexos que só poderiam desnortear espectadores acostumados à coerência espaçotemporal da narrativa clássica. Eis o ponto de que a referida cena é apenas um exemplo entre inúmeros outros, pois, na adaptação do romance de Suassuna, foram experimentados procedimentos que não se veem na ficção hegemônica em canais abertos ou a cabo, ou seja, na chamada *classical television* (THOMPSON, 2003, p. 19-35). No campo dos estudos de cinema, em referência a composições semelhantes à da minissérie, diz-se que ocorre a quebra da ilusão de que "todos os aparatos de linguagem utilizados constituíssem um dispositivo transparente (o discurso como natureza)", ou seja, romper-se-ia a sensação de que a tela seria uma janela para um mundo que existisse por si mesmo (XAVIER, 2005, p. 42). Em vista de produtos como o aqui analisado, raros na ficção televisiva brasileira e na internacional, essa caracterização pode muito bem ser transposta para os estudos de televisão.

Não escapou à crítica a baixa audiência da minissérie.

> Os índices do IBOPE, que registraram 12 pontos de audiência na veiculação do capítulo de estreia da microssérie *A Pedra do Reino*, recuaram para nove na apresentação do segundo episódio e voltaram a conquistar 11 pontos no terceiro dia, mantendo algo em torno dessa pontuação nos dois últimos capítulos. Além de colocar a Globo em terceiro lugar diante das pesquisas de audiência – atrás da Record e do SBT [...], esse resultado revelou um indicador de fracasso de audiência se comparado aos 34 pontos obtidos pelas produções de *Hoje é dia de Maria* e *Amazonas* ou aos 39 pontos alcançados pela veiculação da minissérie *JK* e frustrou a expectativa da direção da microssérie de uma obtenção mínima de 15 pontos (FRANÇA, 2008).

Em geral, a audiência insatisfatória foi considerada consequência do hermetismo da trama, por vezes associado a uma suposta violação da natureza da ficção televisiva ou da própria televisão. Os ataques mais severos acusavam o diretor de nada entender da linguagem televisiva ou, pior, de odiar o público e a própria televisão (BRASIL, 2007). A denúncia se apoiava no que poderia ser chamado de "específico televisivo", à maneira do que durante décadas foi o paradigma conceitual nos estudos de cinema, então chamado de "específico fílmico", hoje no mais completo desuso.

É possível experimentar outra perspectiva para abordar a minissérie de Luiz Fernando Carvalho. Em primeiro lugar, trata-se de descobrir o alcance das discrepâncias de *A Pedra do Reino* diante do suposto "específico televisivo". Em segundo lugar, sem perder de vista que *A Pedra do Reino* talvez seja incompatível com a concepção mais rígida acerca do que é televisão, será considerado que a minissérie se envolve com outras tradições de narração audiovisual, tendo como resultado um hibridismo midiático que poucas décadas atrás era considerado impróprio à televisão.

Não se pretende alegar fidelidade ou infidelidade ao texto de Suassuna, mas confrontar passagens do romance com as soluções audiovisuais e narrativas utilizadas.[3] Com isso, será possível captar o sentido das escolhas e descobrir até que ponto conflitariam com opções conservadoras.

Por meio de uma análise comparativa entre segmentos da minissérie e do romance, tendo programas televisivos tradicionais no *background*, procura-se entender um pouco mais do que acontece no cenário atual da televisão brasileira, inclusive no que diz respeito ao público. Em outras palavras, espera-se que o exame seja relevante para a avaliação de caminhos que estão sendo seguidos tanto na realização quanto na pesquisa a seu respeito.

A cena do crime

É preciso examinar mais de perto a cena do assassinato do Padrinho para que se esclareça a sua composição.

[3] Refutações da exigência de fidelidade das adaptações podem ser lidas em Stam, 2000 e Hutcheon, 2006.

O trecho em que o crime é mostrado pela primeira vez é um *flashback* entremeado por planos de Quaderna na prisão. Ele narra o ocorrido e, aparentemente, tem visões do passado a partir da janela da cela, que dá para a praça. Ocorre que Quaderna não é o único narrador da minissérie. A análise inicial omitiu outra figura que, desde o princípio, se coloca como uma espécie de mestre de cerimônias, a cruzar seu relato com o de Quaderna. Esse outro personagem, daqui em diante chamado de Narrador, com maquiagem carregada e figurino de palhaço circense, sem dúvida é o próprio Quaderna, bem mais velho do que na época em que está na prisão: além de o ator ser o mesmo, os dois personagens executam ondulantes movimentos das pernas à cabeça, sua inconfundível marca corporal. Possivelmente, o figurino do Narrador deriva do sonho de Maria Safira, amante de Quaderna, tal como descrito no romance: "No sonho dela, eu aparecia vestido de Diabo, um diabo apalhaçado e chifrudo de Circo, sarnento e feio, uma coisa ao mesmo tempo horrorosa e desmoralizadora" (SUASSUNA, 2007, p. 252). A presença do Narrador atravessa a minissérie, por vezes dentro das situações que relata, compartilhando o mesmo espaço dos personagens, o que concede ainda mais complexidade ao processo narrativo.

A abertura da minissérie traz um plano aéreo do sertão e, em seguida, o Narrador a rolar na praça da cidade de Taperoá, como se tivesse caído do céu. Através de um grande portão, pessoas entram na praça: são os atores da minissérie, cada qual com o respectivo figurino, a fazer uma espécie de dança de quadrilha. Terminada essa apresentação, o Narrador introduz a história. Ele está num palco giratório, tosco, e se dirige ao público diante de si, ou seja, as pessoas na praça e os telespectadores, que interpela ao dirigir o olhar para a câmera (CASETTI, 1989, p. 38-41):

> **Narrador:** Romance-enigmático de crime e sangue, no qual aparece o misterioso Rapaz-do-Cavalo-Branco. A emboscada do Lajedo sertanejo. Notícia da Pedra do Reino, com seu Castelo enigmático, cheio de sentidos ocultos! Primeiras indicações sobre os três irmãos sertanejos, Arésio, Silvestre e Sinésio! Como seu Pai foi morto por cruéis e desconhecidos assassinos, que degolaram o velho Rei e raptaram o mais moço dos jovens príncipes, sepultando-o numa Masmorra onde penou durante anos!

É uma síntese da trama da minissérie, feita com as mesmas palavras da página introdutória do romance (SUASSUNA, 2007, p. 27) e com os trejeitos de um mestre de cerimônias de teatro circense ou afim. A cada nome dos personagens, surgem *flashes* deles, provenientes da narrativa que sobrevirá, o que faz a dramaturgia teatral se entrelaçar com a narração audiovisual. Prossegue a introdução, com cortes em acelerado ritmo de edição:

> **Narrador:** Caçadas e expedições heroicas nas serras do Sertão! Aparições assombratícias e proféticas! Intrigas, presepadas, [combates e aventuras nas Caatingas!]. Enigma, ódio, calúnia, amor, batalhas, sensualidade e morte!

Até aqui as palavras enunciadas seguem as da abertura do romance de Suassuna (2007, p. 27), com exceção do trecho entre colchetes. Segue-se a invocação à musa, idêntica, palavra por palavra, à do romance (SUASSUNA, 2007, p. 27):

> **Narrador:**
> Ave Musa incandescente
> do deserto do Sertão!
> Forje, no Sol do meu Sangue,
> o Trono do meu clarão:
> cante as Pedras encantadas
> e a Catedral Soterrada,
> Castelo deste meu Chão!

A alusão remete às duas Pedras do Reino, rochas paralelas ao pé das quais, no século XIX, ocorreram sangrentos acontecimentos de importância capital na trama. Segue-se nova interpelação ao telespectador, encurtada na minissérie com a supressão de cinco versos e matizada com a menção às ouvintes:

> **Narrador:**
> Nobres senhores e belas damas de peitos brandos,
> ouçam o meu Canto espantoso.

Ele aponta para a direita da tela, e a câmera efetua uma rápida panorâmica na mesma direção, até encontrar a fachada da ca-

deia pública. Um corte seco leva ao interior do edifício, onde está Quaderna, preso, a contar a mesma história, num nível narrativo abaixo ao do Narrador (BLACK, 1986, p. 21), acrescentando-se mais e mais complexidade ao que se assiste.

Até aqui, na transposição do romance de Suassuna para o audiovisual, trocou-se o formato literário por um ambiente teatral imerso em elementos da linguagem audiovisual: enquadramentos, ângulos e movimentos de câmera, trilha sonora etc. Suassuna, fiel à proposta de uma cultura armorial, aproximou o erudito e labiríntico texto ao formato literário com que seu protagonista tem afinidade, a literatura de cordel: no romance, constam "Folhetos" em vez de capítulos; entre suas páginas, há reproduções de gravuras de cordel a ilustrar a narrativa épica que se desenrola, e versos como os anteriormente reproduzidos.[4] Luiz Fernando Carvalho, por sua vez, deixou de lado o cordel e incorporou outra forma de arte nordestina, também assumida pelo movimento armorial: o teatro popular a céu aberto, como nas célebres Paixões de Cristo que se desenrolam na Semana Santa (CADERNOS, 2000, p. 148-150). Na minissérie, os eventos públicos são encenados na praça da cidade, com cenários móveis, em conjunto com trechos que se passam em outros locais (na caatinga, por exemplo). É plausível imaginar a perplexidade de telespectadores ao ver que as locações naturais estão repletas de elementos teatrais, como os bonecos que substituem todos os animais: cavalos, pássaros, preás, onça.

A opção pelo teatro popular nordestino manteve a integridade do Projeto Quadrante: tal como o cordel, esse tipo de encenação, com centenas de pessoas, entre atores e não atores, é típico da cultura nordestina. Além disso, por se tratar de teatro, produz-se a conexão com um elemento estruturante da ficção televisiva: a dramaturgia. Mas, em lugar do "parecer real" do naturalismo televisivo, a produzir a notória impressão de que os acontecimentos se sucedem por si mesmos, não como fruto de uma construção cênica, surge a combinação de aparência esdrúxula entre teatro e televisão.[5] Entremeiam-se o

[4] Sobre a proposta armorial, inclusive com ilustrações de cordel, vf. Cadernos, 2000, p. 5-7, 147-150 etc.

[5] Naturalismo não se confunde com realismo, que tem outras pretensões. Há um excelente exame do realismo na televisão brasileira em Andacht, 2008, p. 239-256.

palco, o cenário evidentemente falso, a teatralidade da gesticulação e da impostação de voz, com o sertão *in loco*.

Ao final da primeira fala do Narrador, escuta-se a voz de Quaderna:

> **Quaderna:** Daqui de cima [...], pela janela gradeada da Cadeia onde estou preso, vejo os arredores da nossa indomável Vila sertaneja. O Sol treme na vista [...] da terra agreste, espinhenta e pedregosa, batida pelo sol esbraseado, parece desprender-se um sopro ardente, que tanto pode ser o arquejo de gerações de Cangaceiros, de rudes Beatos e Profetas, assassinados durante anos e anos entre essas pedras selvagens, como pode ser a respiração dessa Fera estranha, a Terra – essa Onça-Parda em cujo dorso habita a Raça piolhosa dos homens. Pode ser, também, a respiração fogosa dessa outra Fera, a Divindade, Onça-Malhada que é dona da Parda, e que, há milênios, acicata a nossa Raça, puxando-a para o alto, para o Reino e para o Sol.

Com mínima supressão de palavras, assinalada pelos colchetes, esse é o parágrafo inicial do Folheto I, "Pequeno cantar acadêmico a modo de introdução", do Livro I do romance (SUASSUNA, 2007, p. 31). Desencadeia-se a narração de Quaderna, que pretende reconstituir os acontecimentos que o levaram à prisão, e que, ele espera, dará origem a uma obra literária que o transformará no "gênio da raça". No livro, a narração de Quaderna constitui uma *mise en abyme* cujo resultado é o próprio romance de Suassuna. Na versão televisiva, vê-se Quaderna a escrever, mas o resultado de seu relato é a minissérie, numa transfiguração do verbal para o audiovisual.

Ao transpor as mais de 750 páginas do romance para uma minissérie com cerca de três horas de exibição, obviamente recorreu-se a processos de recorte e condensação. Ainda assim, é imensa a quantidade de eventos que se sucedem. A fim de enxergar com mais clareza o quebra-cabeça narrativo, é aconselhável definir a sua fábula, que, na terminologia dos formalistas russos, constitui a ordenação, em ordem cronológica, dos eventos narrados, operação que se realiza na mente do leitor ou espectador (BORDWELL, 1985, p. 53). A fábula da minissérie começa em meados de 1835, quando o bisavô de Quaderna se autoproclama rei do sertão e declara que as duas Pedras do Reino são as torres de seu castelo soterrado. Ele dá início a um movimento

de fanatismo político-religioso que, como em outros casos históricos, resultará no morticínio dos fiéis, seja por ação do próprio líder, seja pelo ataque das forças policiais. Possivelmente por ouvir essa história desde a infância, Quaderna se julga o herdeiro do trono de seu antepassado. O assassinato do Padrinho faz parte do núcleo da história que Quaderna transformará na Obra do Gênio da Raça: vida, paixão e morte de Dom Pedro Sebastião Garcia-Barretto (SUASSUNA, 2007, p. 235-236).

Em função do objetivo proposto neste texto, isto é, apontar o alcance de elementos que contradiriam um suposto "específico televisivo" cristalizado em décadas de produção, caberá seguir o fio narrativo da investigação daquele crime de aparência insondável.

É preciso analisar com mais precisão a primeira imagem do *flashback*. O Padrinho está com o traje luxuoso de gola de pele, longos cabelos e barba branca, coroa, sentado junto a uma parede finamente decorada com um afresco ou tapeçaria com as imagens de um anjo e um arqueiro. Esse ambiente é visto num plano de menos de dois segundos, em que tudo parece provir de um ambiente medieval, não do interior do Nordeste, na terceira década do século XX. Essa composição corrobora a hipótese de que a minissérie é uma transfiguração audiovisual da obra literária de seu protagonista, que, ele mesmo o diz, é escrita em "estilo régio": o que no romance está em prosa heráldica, a omitir características mundanas, como a sujeira dos ambientes e a magreza dos cavalos sertanejos, na minissérie é visto em composições nobiliárquicas. Por isso, o Padrinho, apenas um rico fazendeiro do interior da Paraíba, surge como um rei, por sinal visualmente calcado no soberano do Japão feudal do filme *Ran*, de Akira Kurosawa (1985).

O estilo régio não permite que o Padrinho seja vítima de uma morte sem conotações grandiosas. Um *close* do velho, a levantar a cabeça e virá-la para a câmera, revela sua expressão de sofrimento mortal, antes de o primeiro golpe ser desfechado. Sucedem-se planos muito curtos de Quaderna, a escrever na cela, enunciando o nome da Moça Caetana, a felina e diabólica Morte, que faz evoluções ferozes ao caminhar para a torre. Quaderna narra: "Naquele dia, com o peito apertado pela mão bruta do destino, o meu Padrinho subiu à torre pegada à capela...". A voz de Quaderna fica chorosa e se compõe com planos dele na cela, à noite, olhando, através das grades, a torre a se mover na praça como cenário teatral que é na verdade.

Segue-se um plano do Padrinho a subir a escadaria interna da torre, outro de Arésio do lado de fora, como que preocupado com a situação. Não se faz presente o elemento sonoro mais peculiar do audiovisual, isto é, a sincronização entre som e imagem: Quaderna não move os lábios enquanto narra, portanto, suas palavras são enunciadas em voz *over*, isto é, provenientes de tempo e espaço indefinidos.

Para tornar ainda mais estranho o segmento, não é Quaderna quem continua a narração. A tela escurece e escuta-se uma voz feminina que depois será associada a uma tia de Quaderna (interpretada por Marcélia Cartaxo): "Ele atravessou duas grossas portas, trancou-se por dentro e cerrou-se no pavimento superior iluminado por quatro seteiras". Surge da escuridão a figura da mulher que fala, com o foco se definindo lentamente. Veem-se a tranca de metal se fechando, um *close* do Padrinho na penumbra, as batidas de Arésio na porta da torre. A tia reaparece em meio à escuridão e conclui: "Era o dia 24 de agosto de 1930". Desta vez, seus lábios não se movem, novamente se quebrando a sincronização entre som e imagem, contra princípios da narração clássica que remontam à introdução do cinema falado, em 1927, e transpostos à televisão desde seus primeiros passos.

Até aqui, a complexidade da cena mal está esboçada na análise. Todavia, não é preciso aprofundar demais o trabalho analítico a fim de deixar evidente até que ponto a narração de *A Pedra do Reino* se diferencia da ficção televisiva brasileira tradicional. A clareza meridiana em relação aos fatos narrados, geralmente perceptível nos primeiros minutos de narrativas audiovisuais clássicas, foi trocada pela obscuridade, característica menos adequada aos hábitos do grande público.

O inquérito

Em certa medida, *A Pedra do Reino* é um *whodunit*.[6] O enredo habitual de histórias do tipo envolve um inquérito policial ou judicial, por exemplo, nas telenovelas *O Astro* (1977-1978), *Vale Tudo* (1988-1989) e *Avenida Brasil* (2012), e em cada episódio de seriados como *Columbo* (1968-2003), *Cold Case* (2003-2010) e *Bones* (2005-2013), entre incontáveis exemplos à disposição. A investigação sempre se processa

[6] *Whodunit* é uma expressão utilizada no jargão fílmico para designar o tipo de trama em que personagens e espectadores buscam descobrir quem perpetrou um crime.

de modo que, a partir de sinais invisíveis aos olhos de leigos, desvende-se o caso. É seguro que um número considerável de telespectadores brasileiros esteja habituado a esse padrão narrativo.

Tanto no romance de Suassuna quanto na minissérie, a investigação acerca do assassinato do Padrinho se desenrola com o inquérito do Corregedor. O personagem faz as vezes de detetive e de juiz, esmiuçando e questionando o testemunho de Quaderna. No livro, o inquérito ocupa mais de 400 páginas, num cerco paciente e exaustivo em torno do suspeito. Na minissérie, o inquérito principia pouco antes da metade do capítulo III e segue até a antepenúltima sequência do capítulo derradeiro.

O enfrentamento entre Quaderna e o Corregedor é antecedido por uma cena que parece existir apenas para aumentar a estranheza experimentada pelos telespectadores habituais da Rede Globo. Quaderna aparece à janela de uma biblioteca e olha uma estranha cadeira no meio da praça deserta. Vai até ela e, como se surgissem do nada, depara com o Corregedor a rir malevolamente e Dona Margarida, a secretária do inquérito. A cena prossegue nesse clima de filme surrealista. Corta para o relógio da praça a marcar a hora definida para que Quaderna se apresente à Justiça. Outro corte e ele reaparece sozinho na praça, ao lado da cadeira vazia. Quaderna vira-a para se sentar e, de súbito, já está sentado na sala do inquérito. Nada parecido há no romance, em que Quaderna apenas atravessa a praça e se dirige à Delegacia onde será interrogado. Essa transfiguração audiovisual de um trecho simples do livro dá conta do que sobrevirá. O que no romance é absolutamente normal, por exemplo, a máquina de escrever de Dona Margarida colocada sobre a banqueta (SUASSUNA, 2007, p. 335), transforma-se numa composição insólita: a máquina de escrever está acoplada ao colo de Dona Margarida, como se estivesse presa ao seu corpo ou se dele fizesse parte, em mais um caso de flagrante antinaturalismo. Eis outro exemplo, ainda mais explícito: no romance, o inquérito transcorre em uma sala em que estão apenas Quaderna, o Corregedor e Margarida; na minissérie, estão em um palco que tem à volta, na penumbra, vários personagens importantes, entre eles o Prof. Clemente e o Dr. Samuel, os intelectuais amigos de Quaderna, que assistem ao interrogatório. O antinaturalismo se evidencia porque, em cenas simultâneas ao inquérito, os mesmos personagens são vistos em outros espaços da cidade, na expectativa do que acontece no interrogatório.

As primeiras investidas do Corregedor são similares às de investigadores da ficção literária e audiovisual. Com seu jeito prolixo, Quaderna se apresenta como poeta, escrivão, bibliotecário, charadista, jornalista, astrólogo, rapsodo, entre outras qualificações, e fala sobre suas ligações com os intelectuais da cidade, da intenção de escrever um romance épico sobre a morte do Padrinho e do destino dos filhos dele, quando o Corregedor o interrompe: "Pois muito bem, Seu Pedro Dinis Quaderna. Mas vamos agora aos fatos. Que tal se a gente desse um pulo lá atrás, no dia do assassinato do seu tio?". À revelia da clareza exigida pelo padrão narrativo clássico, seguem-se *closes* de Quaderna estarrecido e do rosto sinistro do Corregedor, uma trilha sonora operística e *flashes* do assassinato do tio, tudo sem que se ouça nenhuma palavra. Em suma, Quaderna recapitula os fatos ao Corregedor, que abruptamente corta a exposição:

> **Corregedor:** Senhor Dinis Quaderna, essa sua história está muito mal contada. O Senhor não disse que o seu tio estava trancado por dentro e sozinho?
>
> **Quaderna:** Estava, sim. Trancado com chave com tranca de ferro.
>
> **Corregedor:** E esse tal de mirante, esse aposento no alto da torre, não tinha nenhuma entrada, nenhuma porta, nenhuma janela, nada, nada?
>
> **Quaderna:** Nada, nada. Somente a porta que estava trancada e quatro seteiras, uma em cada parede, bem altas e muito estreitas. Não dava para passar nenhuma criança, quem dirá homem feito.
>
> **Corregedor:** Justamente. E, então, como é que o assassino poderia ter entrado e saído?
>
> **Quaderna:** E eu sei, excelência? Mistério é justamente isso: uma coisa que parece impossível, mas que aconteceu.

O Corregedor examina o enigma. Quem deu pela falta do tio e quem estava na hora de arrombar a porta? Talvez alguém tenha vindo por fora da torre, subiu por uma escada e deu um jeito de ferir o seu Padrinho, através das seteiras. O tio tinha inimigos? Quem poderia lucrar com a morte dele? Deve ter sido alguém da própria casa: o filho mais novo, Sinésio. A cada pergunta, Quaderna tem respostas prontas a rebater a solução fácil: ninguém fugiu pela porta antes de

ser arrombada; as seteiras são muito estreitas; o tio tinha muitos inimigos, como todo homem rico; Sinésio e o pai eram loucos um pelo outro etc.

No livro, o interrogatório é mais minucioso, por exemplo, quando o Corregedor aventa a hipótese de suicídio, que Quaderna prontamente rejeita: o velho havia sido espancado, esfaqueado, degolado e marcado como uma rês (o que, na TV, está num *flash* quase imperceptível).

À parte a esdrúxula composição audiovisual, a investigação segue os trâmites do paradigma investigativo da ficção. A metarreferencialidade é explícita nas declarações de Quaderna, que desqualifica aquele tipo de ficção, habitual desde Dupin e Sherlock Holmes até *CSI* (*CSI: Crime Scene Investigation*, 2000-2013) e afins:

> **Quaderna:** Pois é, excelência, é um enigma [...] muito superior a esses enigmas estrangeiros que basta um detetive particular para descobrir.

No livro:

> **Quaderna:** [...] não havia indício nenhum! Eu não já lhe disse que isto aqui é um enigma sério, um enigma de gênio, um enigma brasileiro, sertanejo e epopeico? Ora indício? Com indício, é canja, qualquer decifrador estrangeiro decifra! No caso, não havia nada: nem vela dobrada, nem disco mortífero, nem botões de camisa, nem abotoaduras de ouro, nem fios de cabelo, nem alfinete novo, nem nada dessas outras coisas que costumam fornecer pistas aos decifradores dos ridículos enigmas estrangeiros! Para o meu enigma, portanto, só um Decifrador brasileiro, e de gênio! (SUASSUNA, 2007, p. 364-365).

É uma promessa de resolução do mistério, coerente com a vaidade intelectual de Quaderna. Entretanto, o inquérito avança sem que o protagonista o esclareça.

Seria cansativo e improfícuo examinar cada escaramuça do Corregedor para flagrar contradições ou falsidades no depoimento de Quaderna. Cada cena poderia ser submetida a uma análise detalhada, mostrando-se como a composição audiovisual rompe parâmetros usuais da *classical television*. Esse ponto de análise já está

bem encaminhado. Em vista do objetivo da presente análise, cabem indicações sobre possíveis reações do público.

Nada poderia ser mais antitético em relação à ficção habitual da TV do que uma construção como a descrita e comentada até aqui. É banido, sistematicamente, tudo o que poderia estar no horizonte de expectativa do típico público de televisão, tal como previsto por prestigiadas linhas teóricas, por exemplo:

> a televisão [...] se tornou um dos principais vetores da comunicação. Dirigindo-se a audiências gigantescas que não possuem nem referências culturais ou modo de expressão comuns, ela deve produzir significações mínimas, muito simples, no limite universais, o que lhe parece interditar a exploração de vias novas ou de trabalhar a matéria mais que os sentidos (SORLIN, 2005, p. 153).

A teoria cognitivista, por sua vez, afirma que sujeitos defrontados com objetos de conhecimento, cuja complexidade excede sua capacidade de processar as informações, demonstram raiva seguida de tédio (HOGAN, s.d., *loc*. 128-133). Consequentemente, poder-se-ia presumir que uma quantidade esmagadora de telespectadores tenha experimentado esses sentimentos, nessa ordem, ao assistir à minissérie, com certeza recorrendo ao *zapping*. No entanto, a audiência de *A Pedra do Reino*, como dito no princípio deste texto, não resultou em um traço no IBOPE, nem mesmo no último capítulo da minissérie. Ressalta-se que o índice abaixo dos programas populares da Rede Globo representa alguns milhões de telespectadores a acompanhar as peripécias de Quaderna.

O desfecho

Por volta da página 730 do romance de Suassuna, já no início da noite, o Corregedor suspende a sessão do inquérito e dispensa Quaderna, para que os trabalhos recomecem no dia seguinte. Quaderna protesta porque, após tantos esforços para evitar as suspeitas do representante da lei, julgava-se livre de ter que retornar àquela sala. Em casa, adormece na espreguiçadeira e tem um sonho no qual realiza seu maior desejo: concluir a projetada epopeia. Há

no sonho uma cerimônia régia na Academia Brasileira de Letras, em que é enaltecido por Joaquim Nabuco, um de seus "imortais". Assim termina a história, com Quaderna em plena glória onírica por seu "Canto Genial da Raça Brasileira" (SUASSUNA, 2007, p. 742), mas também sem a resolução do enigma central da história.

Na minissérie, a penúltima sequência também é uma exaltação de Quaderna pelo mundo das Letras: num comício em praça pública, à vista dos habitantes da cidade, inclusive os que o desprezavam, o protagonista ouve o discurso de Olavo Bilac em seu louvor. Haverá ainda uma última e enigmática cena, na caatinga, com o Narrador a ir embora.

Luiz Fernando Carvalho, portanto, fechou o inquérito sem precisar fazer menção à retomada do interrogatório no dia seguinte ou em qualquer época. Aparentemente Quaderna está livre. Retorne-se, porém, aos últimos minutos do inquérito, de que alguns pontos podem auxiliar a realização do objetivo aqui proposto.

Pela última vez, o Corregedor exige de Quaderna informações sobre o assassinato:

> **Corregedor:** Muito bem, Sinésio desapareceu de novo. A seu ver, quem matou o seu Padrinho, Dom Pedro Sebastião?
> **Quaderna:** A morte do meu Padrinho é um enigma régio, e não é qualquer um que possa desvendar.
> **Corregedor [aos berros]:** Então, revele o enigma!

Sucede-se um paroxismo audiovisual, embora, aparentemente, seja apenas mais uma recapitulação do crime. Ao som de estrondos ou trovões, vê-se o Padrinho na torre; do céu, entrevista pela seteira, uma bola de fogo se aproxima, penetra na torre e toma a forma da Moça Caetana, a Morte Sertaneja. Dezenas de planos entrecortados reapresentam a morte do velho, agora com a Morte frente a frente e soldados com armadura de teatro sertanejo a esfaquear e ferretear a vítima. São 43 planos em 43 segundos de exibição, o que dá a média de um plano por segundo, ritmo acelerado até para padrões fílmicos recentes (BORDWELL, 2006, p. 121-123). O processo narrativo em jogo poderia ser chamado de descontinuidade intensificada, expressão afim à de "continuidade intensificada", com a qual Bordwell descreve o resultado da aceleração por que passou a narrativa cinemato-

gráfica clássica a partir dos anos 1960 (BORDWELL, 2006, p. 121-141): movimentos de câmera crescentemente frenéticos, sucessivas mudanças de distância focal, planos cada vez mais breves e enquadramentos mais e mais fechados. Ainda assim, os filmes continuaram a se reger pelo paradigma clássico, pois, apesar da intensificação de aspectos visuais, a continuidade espaçotemporal e os elos causais não são comprometidos (BORDWELL, 2006, p. 121-141). Em *A Pedra do Reino*, há *descontinuidade intensificada*: tão acelerada quanto em filmes contemporâneos de ação, a narrativa está mais próxima de *Terra em transe*, de Glauber Rocha, 1967 (XAVIER, 1993, p. 32-70) que de *blockbusters*. A esta altura da análise, deve estar claro o quanto tempo e espaço são descontínuos na minissérie e como nela se comprometem os elos causais.

Há ainda algo mais. Ao contrário da tradição da literatura, dos filmes e da ficção televisiva, o inquérito não revela o autor do crime. Com certeza, contrariaram-se expectativas generalizadas. A título de comparação, para citar as três telenovelas já mencionadas, seria como se jamais se chegasse a saber quem matou Salomão Hayala, Odette Roitman ou Max. Há um aspecto inovador nesse desfecho de *A Pedra do Reino*, ao menos no que concerne ao padrão ficcional geralmente admitido.

Tendo em vista que Quaderna narra a história desde a cadeia, leitores e telespectadores podem acreditar que a investigação revelou que Quaderna assassinou o Padrinho. Todavia, o que justificaria essa conclusão? Tudo se passa na ditadura do Estado Novo, quando cidadãos eram presos por nada. Além do mais, nada esclarece como o Corregedor teria chegado à certeza da culpa de Quaderna.

Por outro lado, a minissérie traz um elemento que poderia ser uma pista: um determinado plano, cuja duração não ultrapassa uma fração de segundo, que só pode ser visualizado claramente em *slow motion*: o antepenúltimo dos 43 planos da cena descrita poucos parágrafos atrás. Em meio ao ataque dos soldados ao Padrinho, com golpes entrevistos em múltiplos planos entrecruzados com imagens da Morte Sertaneja, vê-se Quaderna a desferir um golpe de cima para baixo, na direção da câmera. Segue-se a imagem de um corpo a cair e a coroa do Padrinho no chão. Poderia ser uma visualização metonímica da confissão de Quaderna? Impossível dizer. Além da brevidade do segmento, que dificulta a percepção, é também preciso levar em conta que a minissérie inteira foi preenchida por imagens

que parecem delírios de seu narrador/protagonista. A ambiguidade é insolúvel, o que, em conjunto com outros pontos mencionados no correr da análise, levam a investigação sobre a morte do Padrinho a um final inconclusivo, apesar das promessas de Quaderna e do Corregedor de que revelariam o mistério.

Recorde-se um longa-metragem que epitoma esse tipo de construção narrativa: *A aventura*, de Michelangelo Antonioni (1959). Anna desapareceu numa ilha deserta, na verdade, um rochedo próximo à Sicília, a que fora com o noivo e com amigos. O desaparecimento é percebido com 26 minutos de filme. Segue-se a busca, primeiro por parte dos que estavam com a personagem; depois, pela guarda-costeira, com helicóptero e mergulhadores. A investigação prossegue tanto por iniciativa da polícia, que suspeita de marinheiros cujo barco passou próximo à ilha, quanto por parte de Sandro, o noivo. A partir de uma hora de projeção, ou seja, ainda antes da metade do filme, a polícia é deixada de lado pela narração, que agora acompanha Sandro. O elemento que transtorna o fio narrativo é o de que, ainda na ilha e em plena busca, Sandro se encantara por Cláudia, amiga da noiva. A sua procura pela desaparecida é mais e mais eclipsada pela atração pela mulher que está presente. Eis o ponto que interessa a esta análise: jamais se esclarece o que aconteceu com Anna. Considerando-se que essa narrativa é típica daquilo que Bordwell denomina de "*art-cinema*", uma das variantes do cinema moderno (BORDWELL, 1985, p. 205-233), entende-se que *A Pedra do Reino* adentra em território modernista, raro no âmbito da ficção de TV, e se afasta da narrativa clássica, em que invariavelmente mistérios fundamentais são solucionados.

O contexto televisivo

A Pedra do Reino aponta para um conjunto de normas genéricas de histórias de investigação que, pode-se com segurança deduzir, propiciaram expectativas jamais cumpridas. Talvez tenha sido essa a ruptura mais drástica da minissérie.

É inegável a afinidade entre o que foi aqui analisado e as "estruturas de agressão" implementadas por cineastas modernistas empenhados em destruir a suposta passividade do espectador diante da tela (BURCH, 1986, p. 177-195). Ainda que hoje em dia essa

caracterização do espectador seja insustentável, em função de proposições teóricas geralmente aceitas, sejam provenientes do cognitivismo ou dos Estudos Culturais, ela continua a fornecer referencial aos que não se contentam com a famigerada ilusão de realidade.

Na televisão, a problemática é um tanto diferente. Embora não se possa esquecer algumas telenovelas dos anos 1970, do horário das 22h, casos de *O Rebu* (Globo, 1974-1975) e *O Grito* (Globo, 1975-1976), o modernismo não proliferou na ficção televisiva brasileira. Que sentido poderia haver em realizar e exibir um produto tardio como *A Pedra do Reino*, se nunca se estabeleceu uma tradição forte de contraposição à *classical television*? À época da exibição da minissérie, seria plausível especular que talvez se estivesse no limiar de experiências tão radicais quanto as de Jean-Luc Godard e Peter Greenaway na televisão europeia. Passada meia década, pode-se dizer que não houve produtos na mesma linha de *A Pedra do Reino*.

Por outro lado, é admissível pensar que, no horizonte das inovações televisivas, a minissérie tenha tido um papel não redutível a zero: aquela experiência mostrou que o público poderia ter boa receptividade ao que parecia estar além de suas possibilidades. Obviamente, a audiência não chegou perto dos mais assistidos programas da emissora, entretanto, em vista dos desafios colocados aos telespectadores, é surpreendente a audiência alcançada, mesmo em seu limite mais baixo. Eram alguns milhões de pessoas a acompanhar as abstrusas aventuras e desventuras de Quaderna.

Outros possíveis resultados podem ser detectados. *Capitu* (2008), minissérie posterior do próprio Luiz Fernando Carvalho, era bastante ousada em seu pós-modernismo potencializado e teve audiência superior à de *A Pedra do Reino* (PUCCI JR, 2011). Cabe também citar telenovelas de narração clássica que apresentam construções de um refinamento estético que teria parecido impossível aos olhos de quem, pouco mais de uma década antes de *A Pedra do Reino*, estivesse a prognosticar o futuro da televisão brasileira. Entre outros exemplos, mencionem-se *A Favorita* (2008-2009) e *Avenida Brasil* (2012), esta não apenas por suas rupturas genéricas, que transformaram heroína e vilã em figuras dúbias, mas também pela incorporação de inusitadas estruturas de agressão no campo estilístico (PUCCI JR, 2013).

Algo de notável está acontecendo na ficção televisiva brasileira. Ainda será necessário entender o sentido do número crescente de realizações inovadoras, mas, principalmente, investigar como tem sido possível a uma parcela tão significativa do grande público assimilar o que lhe parecia tão estranho.

Referências

ANDACHT, Fernando. A paisagem dos índices dúbios: Cidade dos Homens e o tele-realismo brasileiro no começo do século XXI. In: BORGES, Gabriela; REIA-BAPTISTA, Vítor. *Discursos e práticas de qualidade na televisão*. Lisboa: Horizonte, 2008, p. 239-256.

BLACK, David Alan. Genette and Film: Narrative Level in the Fiction Cinema. *Wide Angle*, v. 8, n. 3-4, p. 19-26, 1986.

BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.

_____. *The Way Hollywood Tells It*: Story and Style in Modern Movies. Berkeley, Los Angeles e Londres: University of California Press, 2006.

BRASIL, Antônio. *Pedrada no Reino da Globo*, 18/06/2007. Disponível em: <http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/comunique-se__34119>. Acesso em: 26 out. 2012.

BURCH, Noël. *Une praxis du cinéma*. Paris: Gallimard, 1986.

CADERNOS DE LITERATURA BRASILEIRA: ARIANO SUASSUNA, v. 10. São Paulo: Instituto Moreira Salles, 2000.

CASETTI, Francesco. *El Film y su Espectador*. Madrid: Cátedra, 1989.

FRANÇA, Renato. O vai-e-volta decifrador da transposição do *Romance d'A Pedra do Reino* da narrativa literária à audiovisual. CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC, XI, 2008, São Paulo, USP-ECA. *Anais eletrônicos...* Disponível em: <http://www.abralic.org.br/anais/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/058/RENATO_FRANCA.pdf>. Acesso em: 31 ago. 2013.

HOGAN, Patrick C. *Cognitive Science, Literature, and the Arts*: a Guide for Humanists. [S.l.]: Kindle Ed., [s.d.]

HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation*. Nova York/Londres: Routledge, 2006. Kindle Edition.

MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. *MATRIZes*, São Paulo, ano 5, n. 2, p. 29-52, jan./jun. 2012.

PROJETO QUADRANTE. Disponível em: <http://quadrante.globo.com>. Acesso em: 21 out. 2012.

PUCCI JR, Renato Luiz. Particularidades narrativas da microssérie *Capitu*. In: BORGES, Gabriela; PUCCI JR, Renato Luiz; SELIGMAN, Flávia. *Televisão*: formas audiovisuais de ficção e documentário. V. I. Faro e São Paulo: CIAC/ Universidade do Algarve e Socine, 2011. Disponível em:<http://www.ciac.pt/livro/livro.html>. Acesso em: 16 ago. 2013.

_____. Inovações estilísticas na telenovela: a situação em *Avenida Brasil*. ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, XXII, 2013, Salvador, UFBA. *Anais eletrônicos...* Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_2079.pdf>. Acesso em: 16 ago. 2013.

SORLIN, Pierre. *Esthétiques de l'audiovisuel*. Paris: Armand Colin, 2005 [1992].

STAM, Robert. Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation. In: NAREMORE, James (Org.). *Film Adaptation*. New Brunswick e New Jersey. S/l: Kindle Edition, 2000.

SUASSUNA, Ariano. *Romance d'A Pedra do Reino e o príncipe do sangue do vai-e-volta*. 10. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2007.

THOMPSON, Kristin. *Storytelling in film and television*. Cambridge e Londres: Harvard University Press, 2003.

XAVIER, Ismail. *Alegorias do subdesenvolvimento*: Cinema Novo, Tropicalismo e Cinema Marginal. São Paulo: Brasiliense, 1993.

_____. *O discurso cinematográfico*: a opacidade e a transparência. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

Capítulo 3

Cinema e biologia: introdução à criação de personagens cinematográficos a partir de Darwin

Carlos Gerbase

Introdução

A bióloga norte-americana Lynn Margulis, no início da década de 1970, recebeu um telefonema estranho. No outro lado da linha, estava o cineasta Steven Spielberg, que fez a seguinte pergunta: "Você acha provável, ou pelo menos possível, que um extraterrestre tenha duas mãos, cada uma com cinco dedos?". Spielberg estava escrevendo o roteiro de *E.T.* e angustiava-se com a anatomia de seu personagem. Margulis respondeu que ele não devia se preocupar com isso, e sim em escrever uma "história divertida". Margulis achava que a ficção de Spielberg e a biologia são campos distintos e que não deviam dialogar. Eu não acho. Muitos escritores e roteiristas também não.

A história do telefonema de Spielberg está contada no ótimo livro *O fim da ciência: uma discussão sobre os limites do conhecimento*

científico, de John Horgan (1999). Além de Margulis, vários outros cientistas do primeiro time falam sobre suas descobertas, em especial sobre os limites do que pode ser realmente conhecido. Alguns dos colegas de Margulis – biólogos, físicos, filósofos e neurocientistas – também tratam da relação entre a ciência e a arte.

O filósofo da ciência Karl Popper lança um olhar irônico sobre a relação: "Uma teoria científica [...] é uma invenção, um ato de criação tão profundamente misterioso quanto qualquer coisa nas artes" (*apud* HORGAN, 1999, p. 53). O físico David Bohm vai mais longe: "Essa divisão de arte e ciência é temporária. [...] Não existia no passado e não há razão para continuar a existir no futuro. [...] A capacidade de perceber ou de pensar de modo diferente é mais importante que o conhecimento ganho" (*apud* HORGAN, 1999, p. 116). Bohm explica que tanto a arte quanto a ciência precisam, antes de mais nada, de uma atitude inovadora frente ao mundo e estão baseadas na "criação de novos atos de percepção" (*apud* HORGAN, 1999, p. 116).

Horgan conta como o neurocientista Noam Chomsky radicaliza a questão:

> Em seu livro de 1988, *Language and the problems of knowledge*, Chomsky sugeria que, no tratamento de muitas questões sobre a natureza humana, nossa criatividade verbal pode se mostrar mais frutífera do que nossas habilidades científicas. "É bem possível – extremamente provável, pode-se supor – que sempre aprendamos mais sobre a vida e a personalidade humanas com os romances do que com a psicologia científica", escreveu ele. "A capacidade de fazer ciência é apenas uma faceta de nossos dotes mentais. Nós a usamos sempre que possível, mas não estamos restritos a essa capacidade, felizmente" (HORGAN, 1999, p. 193).

Será que o advérbio "felizmente", utilizado por Chomsky para modular a ponte que sai da ciência e vai para a arte, também pode ser empregado em sentido contrário? Será que, assim como o pensar artístico pode dialogar com a ciência e enriquecer nosso conhecimento do mundo, o pensar científico pode conversar com a arte, trazendo benefícios para os dois lados e, em síntese, enriquecendo nossa percepção geral do Universo que nos cerca? Essa é a

pergunta mais abrangente que deu origem a este ensaio. A questão mais específica é: a ciência pode ajudar na criação de personagens ficcionais para um roteiro de cinema? Antes, porém, de tentar responder, é interessante limpar o terreno à frente e dar conta de outra pergunta, bastante recorrente: será que a ciência não trará, para o terreno das artes, uma perspectiva exageradamente "técnica", destruindo, ou pelo menos dificultando, a criação artística, que sempre esteve ligada à absoluta liberdade de expressão?

Técnica e criação

Escrever um roteiro cinematográfico é um ato que pode ser criativo, mas é sempre técnico. É criativo – no sentido forte do termo, como aqui propomos – quando um roteiro e o filme dele derivado proporcionam o surgimento de uma obra única, artística, "algo novo, em relação ao que já foi tecnicamente determinado para uma dada época, aos padrões estabelecidos, às convenções aceitas" (RÜDIGER, 2012).

Essas convenções, é claro, são culturais e históricas (e, às vezes, geográficas). A criatividade, assim, "é sempre relativa ao ponto de vista do sujeito da experiência" (RÜDIGER, 2012). O que é criativo, ou até revolucionário, para um neófito em artes plásticas pode ser um absoluto clichê, algo trivial e enfadonho, para um crítico especialista na área.

Alguns artistas procuram lutar contra os padrões (repetições) que detectam em seu tempo. Insurgem-se, rebelam-se, vociferam e, num esforço quase sobre-humano, conseguem... criar um novo padrão. Nietzsche, no aforisma 122 de *O andarilho e sua sombra*, considera que:

> Convenções são, com efeito, os meios artísticos conquistados para o entendimento dos ouvintes, a linguagem comum laboriosamente aprendida com a qual o artista pode efetivamente comunicar-se. [...] Aquilo que o artista inventa além da convenção, acrescenta a ela espontaneamente e com isso arrisca a si mesmo, como resultado, no melhor dos casos, de criar uma nova convenção (NIETZSCHE, 1999, p. 129).

No campo cinematográfico, o melhor exemplo está na Nouvelle Vague francesa e na sua derivação brasileira (o Cinema Novo). Depois de, a partir do final da década de 1950, um grupo de críticos e realizadores ter atacado violentamente os padrões do chamado "cinema comercial", denunciando seu suposto caráter conservador, surgiram filmes que não ligavam para certas regras – continuidade na montagem e verossimilhança dramática, por exemplo. Poucos anos depois, a descontinuidade narrativa e a inverossimilhança estavam presentes em centenas de filmes e viraram uma nova convenção, seguida até hoje por quem deseja parecer revolucionário.

A permanente tensão entre a criatividade e a convenção, presente em todas as manifestações artísticas, é um dos principais pontos de estudo da estética. Trata-se, contudo, de uma discussão teórica, filosófica. Na prática, os roteiristas cinematográficos mais ambiciosos (do ponto de vista artístico, é claro; os que têm ambição financeira simplesmente seguem os padrões) partem das convenções e tentam, de alguma forma, ultrapassá-las. Essa labuta, esse permanente embate contra a tela em branco do computador, é técnica.

Roteirizar será sempre um ato técnico – numa aproximação ao pensamento de Heidegger – porque é uma ação que permite o aparecimento de entidades físicas, concretas. Um roteiro (e um filme nele baseado) é sempre resultado de certo artesanato, que às vezes alcança um *status* artístico (quando consegue ser único, original, não convencional), ou permanece dominado pela repetição, pelo cálculo, ou até pelo maquinístico: basta constatar a proliferação de *softwares* para a "criação" de roteiros. Nada impede, contudo, que um mesmo ser humano – no nosso caso, um roteirista de cinema – produza, em momentos diferentes, usando uma mesma técnica, uma inspirada obra de arte, ou uma sonolenta cópia de padrões bem conhecidos.

Manuais de "técnica de roteiro" – como os de Syd Field (1995) e Robert McKee (2006) – costumam apresentar modelos de estrutura narrativa e de construção de personagens que, se seguidos, conforme o que prometem os autores, vão dar origem a produtos "sólidos" e capazes de basear filmes que atendem ao gosto do público contemporâneo, numa lógica de repetição e performances (número de espectadores, ou bilheteria arrecadada) que é típica das máquinas. No entanto, ler um manual "técnico" de roteiro nunca impedirá alguém de fazer arte no cinema. Como postulava Delacroix, ser um bom artesão não impede ninguém de ser um gênio.

Rüdiger sintetiza:

> Na medida em que o artesanato é criativo ('artístico'), revela sua dimensão poética (junto, em acréscimo à dimensão técnica). Por isso, pode ser único (embora vá dar origem a uma série: reprodução técnica do que foi originalmente uma criação 'original'/'originária') (RÜDIGER, 2012).

Nada há de "errado" em ler manuais de roteiro. Eles ensinam a técnica, o artesanato. Falam, quase obsessivamente, de estruturação narrativa, dos três atos, de pontos de virada, de repetições de padrões de jornadas de heróis, de mitos fundadores, de funções dos personagens. Não prometem, nem podem prometer, ensinar "arte". Ensinam um artesanato que pode, em situações excepcionais, gerar arte. Ensinam o uso da ferramenta, mas não garantem o *status* privilegiado da realização artística.

No entanto, há um perigo: que a lógica da técnica acabe dominando (ou "agendando", para usar um termo de Heidegger) de tal forma as nossas vidas que o próprio sentido da criação artística fique demasiado longínquo. Essa também é a advertência de Flusser (1998): no mundo das imagens técnicas (fotografia, cinema, televisão), os aparelhos podem ser mais importantes que os homens. Sem eles, não há fotos, nem filmes, nem programas de TV, mas seu uso meramente maquinístico leva a um simples e trivial esgotamento das possibilidades mais óbvias de cada aparelho. O homem deixa de lado a sua possibilidade criativa e passa a ser usado pela máquina. A indústria dos equipamentos, é claro, aproveita-se disso para fazer da "nova máquina" o objeto de consumo número 1, enquanto a "velha máquina" vira sucata.

É com esses pressupostos, e atentos para as advertências de Heidegger e Flusser, que começamos uma reflexão sobre a construção de personagens nos roteiros cinematográficos. Sugerimos um afastamento bastante radical dos métodos mais comuns dos manuais, em parte originários de teorias literárias e cinematográficas; contudo, não há uma verdadeira oposição entre a perspectiva biológica evolucionista de Darwin (ou a noção de inconsciente proposta por Freud) e as "técnicas de roteiro". Pretendemos somar e diversificar. Nunca substituir ou reduzir. No final das contas, sem técnica nada é concretizado. A técnica permite a representação

do ser humano. A biologia e a psicologia evolucionista tentam explicar o ser humano (o "animal racional") – enquanto espécie que compartilha comportamentos universais e enquanto indivíduo dotado de subjetividade única – antes de representá-lo. Esse passo, anterior à técnica, e que às vezes permanece invisível (justamente por não ser técnico), é o que pretendemos acrescentar à criação dos personagens.

Com toda a certeza, essa aproximação entre ciência e arte, mesmo que pouco comum, já movimenta pesquisadores há algum tempo e construiu uma tradição bibliográfica. O livro *Os ovários de Mme. Bovary: um olhar darwiniano sobre a literatura* (2006), do psicólogo evolucionista David Barash e da bióloga Nanelle Barash (filha de David), é uma obra que defende a importância dos componentes genéticos na natureza humana e apresenta vários exemplos de personagens clássicos da literatura que, segundo os autores, podem ser mais bem compreendidos a partir de uma perspectiva darwiniana. É claro que Hamlet e os irmãos Karamazov não são cânones da arte ocidental por serem bons modelos psicológicos, e sim porque o texto que os constrói é brilhante. Contudo, para os Barash, parte do brilho do texto é devido à sua capacidade de captar, com sensibilidade, facetas importantes da natureza humana. Que é, pelo menos em parte, tão genética e instintiva quanto a de outros animais.

> A questão não é afirmar que, se uma coisa é válida para as formigas (ou abelhas, ou zebras, ou para os cães da pradaria), ela também vale para as pessoas. A questão é compreender que a genética evolutiva revelou uma poderosa regra geral que tem a adesão de um leque bem amplo de seres vivos (BARASH; BARASH, 2006, p. 142).

Será que nos manuais para a criação de roteiros cinematográficos disponíveis no Brasil há algum traço dessa perspectiva teórica? Como veremos a seguir, não. Os manuais parecem estar demasiadamente presos a normas prescritivas para a trama, e mal olham para os personagens. Ao proporem determinada técnica na estruturação do roteiro (os três atos, os pontos de virada, a jornada do herói etc.), a maioria dos manuais parece flertar com uma configuração maquinística da narrativa cinematográfica.

A hegemonia da trama

Aristóteles (1999), mestre que tanto nos ensinou sobre a poética grega, era muito reducionista em suas prescrições para a criação dos personagens das epopeias e das tragédias. Dizia que os personagens estavam sempre a serviço das ações, da trama. A boa imitação (mimese) poética tinha como base uma sequência de ações humanas que poderiam ter acontecido, e não os seres humanos em si. Por isso, em sua análise de *Édipo Rei*, não critica o artificialismo dos mensageiros, que chegam sempre no momento exato para acrescentar uma informação importante e fazer a história avançar. Se esta se anima, ganha fôlego e segue em frente, não importa que o personagem seja apenas funcional e não tenha brilho próprio.

Além disso, nem a trama nem os personagens precisariam ser imitações da vida "como ela é", no que a literatura chamaria, séculos depois, de naturalismo ou realismo. O teatro grego é uma idealização de ações e de seres humanos. Certa verossimilhança é desejável, e Aristóteles critica quando um personagem divino surge apenas para resolver a trama ou explicá-la. O "*deus ex machina*" é um sinal da inabilidade do dramaturgo para achar um bom final para a história, que deve se resolver por sua lógica interna (e humana). Essa verossimilhança está bem distante do realismo que domina o cinema contemporâneo, mas estabelece uma base sólida para as noções bem posteriores de "peça benfeita", no teatro, "trama bem urdida", na literatura, ou "roteiro bem estruturado", no cinema (esta última tão cara a Syd Field e Robert McKee).

Muitos manuais de roteiro, em especial os norte-americanos, parecem bem aristotélicos. São centenas de páginas discutindo a estrutura narrativa e algumas poucas falando dos personagens. Mesmo os autores europeus, de modo geral, não gastam muito tempo e tinta com os personagens, apesar de o senso comum da crítica cinematográfica determinar que os filmes de seus países são, habitualmente, mais dependentes dos personagens ("*character-driven*") do que da trama ("*plot-driven*"). Na verdade, o senso comum muitas vezes está errado. Um filme de Hollywood pode investir basicamente no desenho dos personagens, e uma obra europeia pode ser bem aristotélica e privilegiar o enredo.

A clássica oposição entre "personagens planos e unidimensionais" e "personagens redondos e multidimensionais" está presente

tanto nos manuais americanos quanto nos europeus. Fugir dos estereótipos, evitar os tipos e procurar contradições internas são conselhos muito comuns. Percebemos, contudo, que a discussão não costuma avançar muito além disso, pelo menos se comparada com o debate muito mais profícuo que acontece nos campos da dramaturgia teatral (Stanislavski, por exemplo) e da literatura (Antonio Candido, por exemplo). Muitas vezes, a maior preocupação com os personagens é que eles não "enfraqueçam a trama".

É fácil constatar o quase desprezo ao desenvolvimento dos personagens em livros norte-americanos. No famoso *Manual do roteiro* (1995), de Syd Field, há 29 páginas (divididas em 3 capítulos) destinadas ao personagem, num total de 223. Em *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros* (2006), de Roberto McKee, o autor dedica 21 páginas ao personagem, num total de 386. *Teoria e prática do roteiro* (1996), de David Howard e Edward Mabley, livro com 403 páginas, tem míseras oito páginas para estudar especificamente o personagem. Em *Tecnicas del guion para cine e television*, Eugene Vale gasta 12 páginas para falar dos personagens, num livro de 197.

Em *A jornada do escritor: estruturas míticas para contadores de histórias e roteiristas*, de Christopher Vogler, a situação é diferente, pois há 86 páginas que abordam os arquétipos (personagens típicos, que se repetem nos enredos), num total de 348. Em compensação, estes são tratados como simples peças de engrenagem de uma estrutura narrativa universal. São as funções dos personagens na trama que realmente interessam, e não sua força dramática individual.

Os autores europeus não mudam o placar do jogo. Em *O roteiro de cinema* (1989), o francês Michel Chion tem uma proporção de 19 páginas para personagens, em 282 no total. O italiano Umberto Barbaro, em *Argumento e roteiro*, dedica uma única página ao "herói" nas 130 de seu livro. Jean-Claude Carrière e Pascal Bonitzer, franceses, utilizam nove páginas de *Prática do roteiro cinematográfico* (1996) para um capítulo chamado "Personagens e acontecimentos". Todas as outras 134 páginas são dedicadas a outros assuntos, e a trama tem destaque absoluto.

Inesperadamente, quem quebra um pouco esse paradigma são os norte-americanos Ken Dancyger e Jeff Rush. *Alternative scriptwriting: writing beyond the rules* (1995) tem seis capítulos (de um total de 19) em que os personagens são o centro do texto. São mais de 90 páginas, num total de 286. Dar um terço do livro para os personagens e

"apenas" dois terços para a trama é, realmente, propor um enfoque alternativo. No âmbito dos manuais, este parece ser o mais indicado para quem quer se aprofundar no estudo dos personagens cinematográficos. Ele é um verdadeiro estranho no ninho.

Em nossa opinião, portanto, duas limitações importantes e complementares impedem que o estudo da criação e do desenvolvimento dos personagens dos filmes atinja resultados mais convincentes: o caráter essencialmente técnico da grande maioria dos manuais de roteiro e a hegemonia quase universal da trama sobre os personagens. A partir de agora, vamos propor um modo radicalmente diferente de pensar esse estudo.

O fardo da ignorância

Se um personagem cinematográfico é a representação de um ser humano – e quase todos são – antes de criar o personagem, é preciso entender, pelo menos um pouco, o próprio ser humano: sua natureza, seus comportamentos, sua psicologia, sua consciência. Os manuais de roteiro parecem partir do princípio de que esse entendimento é tácito, ou que a tarefa é grande demais para ser incluída na lista de capítulos do sumário. Talvez seja mesmo, se considerarmos o ser humano em sua integridade existencial, mas o que interessa ao roteirista é "apenas" o ser humano como modelo para ser representado.

A princípio, todos nós, quanto mais vivemos, mais sabemos sobre nossos semelhantes. O problema é que manuais de roteiro são, quase sempre, ferramentas de aprendizagem para jovens de 20 e poucos anos. O que sabem eles sobre os originais para fazer cópias minimamente verossímeis? Excetuando os gênios da raça, que sempre poderão nos contradizer, pois parecem apreender a essência da humanidade enquanto, com 16 anos, comem um prato de arroz e feijão, os demais jovens roteiristas têm a quase impossível tarefa de escrever sobre coisas que mal conhecem. O que propomos, portanto, é uma espécie de estudo aplicado do ser humano como modelo para a ficção, de modo que um personagem, se construído de acordo com algumas premissas básicas, adquira o "*status*" de humano.

Para limpar o terreno à frente: não nos interessa retomar o debate natureza vs. cultura (ou *nature x nurture*) na formação da personalidade e do comportamento humano. Ele está concluído, e

nenhuma das partes "ganhou". Aspectos naturais são importantes; aspectos socioculturais, também. É claro, sempre haverá alguém disposto a discutir percentuais de influência. Matt Ridley, em *O que nos faz humanos: genes, natureza e experiência* (2008), afirma que a origem da nossa personalidade tem 40% de fatores genéticos, 10% de influências ambientais compartilhadas (família, por exemplo), 25% de influências ambientais únicas (histórico individual) e 25% simplesmente não podem ser determinados, pois é preciso considerar o erro de medição. Não sei se isso é verdade, mas é muito razoável e confortador pensar que um quarto de nossa personalidade está além do que a ciência pode medir.

Mesmo o biólogo Stephen Jay Gould, uma das vozes mais poderosas na tentativa de definição de uma "natureza humana" e inimigo declarado de posições demasiadamente determinísticas, geralmente identificadas com a noção de "gene egoísta", de Richard Dawkins, admite:

> O nativismo puro [...] leva uma teoria cruel e inexata de determinismo biológico, causa de tantas desgraças e da supressão maciça de esperança de milhões de pessoas que pertencem a raças, sexo ou classes sociais malvistas. Mas o nurturismo ou "empirismo circunstancial" pode ser igualmente cruel, e igualmente equivocado – como quando outrora, nos idos dias do freudianismo desenfreado, se culpavam pais amorosos de haverem educado mal os filhos e de serem a fonte putativa de doenças mentais cuja origem hoje sabemos ser genética – pois todos os órgãos, inclusive o cérebro, estão propensos a doenças congênitas. [...] A solução, como todas as pessoas sensatas reconhecem, deve assentar-se num amálgama apropriado entre as posições da predisposição inata e da modelagem pelas experiências da vida (GOULD, 1977, p. 86).

Este sensato amálgama de Gould exige que usemos muitas ferramentas para entender o ser humano: ciências biológicas, ciências sociais, ciências psicológicas, filosofia e, é claro, a arte. Um cientista como Chomsky admite que sempre saberemos mais sobre o comportamento humano lendo romances do que fazendo experimentos, ou gerando imagens tecnológicas do nosso cérebro. Talvez isso seja verdade, mas quem disse que a ciência não pode compartilhar com a

literatura e o cinema (e suas respectivas teorias) a investigação da psicologia dos seres humanos? A interdisciplinaridade é, cada vez mais, a chave para solucionar problemas complicados. Freud, na Viena do início do século XX, costumava dizer que o escritor e dramaturgo Artur Schnitzler estava fazendo, nos campos literário e teatral, o mesmo que ele, Freud, fazia na fronteira científica: estudar a psique humana. E jamais disse que a ciência estava em vantagem ou tinha melhores respostas. Ora, se a ciência pode (e às vezes deve) ser artística, por que a arte não pode ser pelo menos um pouco mais científica? Não se trata de dar um caráter "tecnológico" ou "maquínico" à arte, e sim de levá-la para um diálogo com os aspectos verdadeiramente criativos da ciência.

A representação do ser humano: darwinismo e suas derivações

Quase todos os manuais de roteiro falam da necessidade de criar um personagem "único", diferente de todos os demais: "Fuja dos estereótipos!", "Escape dos tipos!", "Evite os modelos preconcebidos!". Bons conselhos, sem dúvida. Mas eles parecem dizer implicitamente que há, realmente, um "modelo" de ser humano, ou pelo menos uma série de características humanas compartilhadas. Em outras palavras, o que nos faz "iguais" enquanto modelos para a ficção? Do que os roteiristas fogem quando se esforçam para que os personagens sejam sempre "diferentes"? Não estamos falando aqui de estereótipos de grupos sociais ou raciais – "os negros", "os gays", "as prostitutas" – que geram todo tipo de preconceito, e sim de um estereótipo (do grego *stereos* e *typo,* que poderíamos traduzir como "impressão sólida") da espécie humana. Será que ele existe?

A ciência, ou pelo menos alguns ramos da ciência biológica, diz que sim. Há uma "impressão sólida" da espécie humana em nosso DNA. Há um conjunto de informações que são herdadas por cada indivíduo. Algumas dessas informações são bem particulares, e vão gerar diferenças (a cor dos olhos, por exemplo). Outras são bem comuns, e vão gerar semelhanças (ter duas pernas, por exemplo). Hoje, ninguém mais contesta essas semelhanças e diferenças físicas. A genética não é mais uma teoria sobre o modo como os organismos vivos são replicados estruturalmente. É uma verdade científica.

A situação fica mais controversa quando pensamos não em olhos e pernas, e sim em personalidade e comportamento. Existem excelentes livros que discutem essa relação com a seriedade e a profundidade necessárias, mas que evitam o jargão acadêmico. Sugiro, para todo roteirista, a leitura atenta de algumas obras de Michael Ruse (filósofo da ciência), Richard Dawkins (biólogo), Stephen Jay Gould (biólogo), Matt Ridley (biólogo), Jared Diamond (médico fisiologista), Richard Wright e John Horgan (jornalistas especializados em ciência que têm visões diametralmente opostas dos mesmos temas). Isso só pra começar, é claro. Não vou argumentar, como eles fazem. Vou, a partir daqui, simplesmente listar algumas de suas conclusões, agrupadas e sintetizadas a meu modo, procurando sempre escapar dos debates sobre os detalhes para concentrar a atenção sobre as verdades mais consensuais.

Somos animais, mais precisamente primatas

Até a publicação de *A origem das espécies*, pelo biólogo britânico Charles Darwin, em 1859, essa afirmação era rara, quase sempre ridicularizada e sempre contestada. Darwin, porém, explicou nossa natureza animal com uma riqueza de argumentos impressionante. Embora algumas vozes ainda se levantem contra certos detalhes do processo de seleção natural – base para a formação das espécies, inclusive a nossa, conhecida como "*homo sapiens*" – não se fala mais em "teoria" da seleção natural. Ela é uma verdade científica tão sólida como a afirmação de que a Terra é redonda e gira em torno do Sol.

Somos animais da família "*Hominidae*", e estamos aparentados, com grande proximidade, com outras espécies de primatas da mesma família: os chimpanzés, os bonobos, os orangotangos e os gorilas. É claro que também temos parentesco, um pouco mais distante, com outras famílias, mas é com essa turma (também chamada de "grandes primatas") que temos mais coisas em comum. Eles são nossos primos-irmãos. Homens, chimpanzés e bonobos têm um ancestral comum, que viveu há "apenas" seis milhões de anos. Um roteirista de cinema poderia perguntar: e daí? E poderíamos responder: daí que, sendo um animal, o homem pode ter, e costumeiramente tem, comportamentos animais.

As ciências sociais, como a antropologia e a sociologia, pelo menos em seus discursos mais canônicos no século XX, simplesmente ignoraram esse fato. Para elas, o comportamento humano é derivado exclusivamente da cultura. Nossas personalidades, inclusive nosso posicionamento quanto aos gêneros masculino e feminino, são ditadas pela sociedade. Nascemos com uma "tábula rasa" em nosso cérebro, que vai sendo preenchida à medida que crescemos. Não há qualquer determinação da natureza para o que somos. Há quem ainda pense assim. Há livros que ensinam essa lição. Há intelectuais respeitados, como Margaret Mead e Simone de Beauvoir, que influenciaram milhares de pessoas a pensar assim. Mas isso, simplesmente, não é verdade. Ou pelo menos não é toda a verdade. Nossa animalidade tem consequências. Não admitir esse fato é, antes de mais nada, uma falta de humildade monstruosa.

A etologia é a ciência que estuda o comportamento animal. Konrad Lorenz é um dos pioneiros nesse campo. Num apêndice de *Os fundamentos da etologia*, dedicado ao comportamento humano e intitulado "Em relação ao *homo sapiens*", Lorenz adverte que:

> Nos humanos, o novo meio de comunicação por meio da linguagem sintética abriu possibilidades não precedentes não somente para espalhar e compartilhar conhecimento entre contemporâneos, mas também para transmiti-lo de uma geração para outra. Isso tudo significa nada menos que algo comparável à muita discutida herança de caracteres adquiridos. O conhecimento tornou-se hereditário (LORENZ, 1995, p. 436).

A importância desse fato é tremenda. Os homens são animais culturais, isto é, estão ligados numa sociedade por laços muito mais sofisticados que os outros animais. A acumulação do conhecimento provocou uma aceleração geométrica do seu processo histórico (ou "evolutivo", depende do ponto de vista), fazendo do ser humano uma espécie muito bem-sucedida, pelo menos em relação à quantidade de ecossistemas que ocupa no planeta e à sua capacidade de consumir os recursos à sua volta.

Contudo, mesmo sendo o único "animal racional", mesmo estando no topo da cadeia alimentar do planeta, e mesmo tendo capacidades tecnológicas em constante aperfeiçoamento, o ser hu-

mano continua sendo um animal. Compartilhamos várias características com nossos primos primatas, mas não só com eles. Na verdade, etólogos têm demonstrado que a observação de formigas, vespas e cupins pode ajudar a entender melhor a sociedade humana.

Na construção de um personagem ficcional, a consciência da animalidade humana por parte do roteirista pode ajudá-lo bastante a procurar nos personagens motivações instintivas, não racionais, e a perceber que, na resolução de conflitos, os personagens nem sempre escolhem o caminho mais fácil e lógico, porque as respostas para certas situações fazem parte de um passado que não é individual, e sim da sua espécie.

Cabe aqui mais uma advertência: sermos parecidos com primatas e com outros animais não significa que "sejamos naturalmente violentos", ou que o sexo humano possa ser resumido a "um instinto animal a ser satisfeito". O etólogo holandês Frans de Waal, depois de décadas observando chimpanzés e bonobos, assegura que a seleção natural é capaz de gerar tanto comportamentos agressivos (que podem incluir infanticídio e assassinato de um indivíduo por um grupo) quanto atitudes altruísticas (que podem chegar ao sacrifício pessoal pelo bem do grupo). Em *Eu, primata*, De Waal descreve interações entre chimpanzés que parecem ser um espelho da sociedade humana, com todas as suas glórias e misérias.

Barash e Barash ainda advertem:

> É preciso uma arrogância extraordinária – para não dizer uma obstinada rejeição da vida real – para afirmarmos que somos qualitativamente diferentes do mundo animal. É claro que os seres humanos são muitas coisas para si mesmos e para os outros. Mas, na mesma medida de outras criaturas, nossas companheiras do mundo animal, as pessoas *também são* a maneira pela qual seus genes atingem suas metas (BARASH; BARASH, 2006, p. 142).

Somos resultado da seleção natural, conforme descrita por Darwin

Nada faz sentido na biologia, a não ser pelo ponto de vista da evolução por seleção natural. Essa frase é, hoje, unânime entre os biólogos. Mesmo os que têm restrições a detalhes do darwinismo e de suas derivações contemporâneas (de base genética) não ousam atacar o princípio fundamental do autor de *A origem das espécies*. Numa determinada população, sempre há diferenças entre os indivíduos. No embate destes contra a natureza (o que inclui os indivíduos de sua própria espécie), os mais aptos a sobreviver e a se reproduzir acabarão transmitindo suas características para as gerações posteriores.

> A evolução por seleção natural – uma ideia de beleza singela de fácil compreensão – pode ser testada cientificamente em todas as áreas de conhecimento. Ela é uma das ideias mais poderosas em todas as áreas da ciência e é a única teoria que pode seriamente reivindicar a condição de unificar a biologia (RIDLEY, 2006, p. 28).

Uma aptidão física – o pescoço mais comprido de uma girafa, para usar um exemplo clássico – é importante. Girafas com pescoços mais compridos serão capazes de se alimentar melhor, viver por mais tempo e deixar mais descendentes que girafas com pescoços mais curtos. Por isso, o traço "pescoço mais comprido" foi selecionado ao longo de muitas gerações.

Uma aptidão comportamental pode ser igualmente importante. Por exemplo: em culturas ocidentais,

> [...] homens geralmente preferem as seguintes características femininas: lábios carnudos, nariz pequeno, seios grandes, circunferência da cintura substancialmente menor que a do quadril (a figura da ampulheta) e peso intermediário em vez de magreza ou obesidade. [...] Os atributos favorecidos estão associados à homeostase ontogenética, sistema imunológico forte, boa saúde, níveis altos de estrógeno e, especialmente, juventude: todas essas características juntas compõem a receita da fertilidade elevada (ALCOCK, 2011, p. 519).

Assim, num filme ficcional, um personagem masculino de 50 anos que se sente atraído por uma jovem saudável de 20 não está sendo "anormal". Seria "anormal" se não se sentisse atraído pela jovem, e sim por uma anciã de 80, ou por uma mulher muito obesa da sua idade. É claro que uma anciã e uma obesa podem ter características particulares que as tornem atraentes para cinquentões específicos. Tudo é possível. A questão, para um roteiro de cinema, é distinguir um comportamento quase padrão de um comportamento não convencional.

Também é importante notar que, se o cinquentão for casado e decidir abandonar sua esposa por uma jovem de 20 anos, esta poderá dar o troco, num primeiro momento, saindo à procura de um amante bem mais jovem do que ela e que tenha grande beleza física. Mas normalmente só se casará com alguém que seja confiável (ou ao menos que pareça confiável). Quase sempre mais velho. Quase sempre com uma conta no banco maior do que a dela.

Essas não são opções racionais, pensadas, lógicas. São tendências comportamentais selecionadas por milhares de anos de evolução. Não significa que seus personagens são reféns dessas tendências, nem que estão absolutamente condicionados por elas. Mas significa que, normalmente, homens e mulheres são pressionados para agir assim por seus sentimentos. Nunca sabemos exatamente por que nos apaixonamos por alguém, mas basta ler alguns livros sobre evolução para que alguns mistérios sejam parcialmente desvendados. Se queremos personagens com emoções humanas, é bom saber que essas emoções foram, em grande parte, construídas biologicamente na história de nossa espécie, e que a seleção aconteceu, na maior parte do tempo, quando vivíamos como caçadores-coletores.

Somos uma espécie sexuada

Há controvérsias sobre a origem do sexo. Sobre por que ele é utilizado por tantas espécies, que poderiam, quem sabe sem tantas complicações, escolher a reprodução assexuada, como fazem as amebas, por exemplo. Mas não somos amebas. Somos machos e fêmeas, biologicamente falando. Isso não impede que possamos nos enquadrar em mais alguns gêneros, psicologicamente falando. Para um roteirista, saber alguma coisa sobre esses "fatos da vida" é

fundamental. Saber que homens e mulheres têm, desde que nascem, mesmo que em condições culturalmente semelhantes, comportamentos bem diferentes. Se acreditamos que somos animais, se acreditamos que somos resultado da seleção natural, é quase inevitável (eu escrevi "quase") que acreditemos também que

> [...] as diferentes orientações de machos e fêmeas são perfeitamente compreensíveis. Um macho pode aumentar sua descendência acasalando-se com muitas fêmeas enquanto mantém afastados seus rivais. Para a fêmea, tal estratégia não faz sentido: acasalar-se com numerosos machos em geral não traz benefícios. [...] A fêmea prefere qualidade a quantidade (DE WAAL, 2007, p. 64).

Antes que minhas leitoras feministas organizem um protesto público contra a citação anterior (que não escrevi, mas que subscrevo sem medo), é bom insistir: há uma diferença abissal entre o que a ciência diz que "é" no mundo animal, e o que a cultura e a moral dizem que "deve ser" na sociedade humana. Machos humanos não têm qualquer justificativa biológica para acasalar-se com muitas fêmeas, nem as fêmeas humanas precisam ser sempre seletivas em relação aos machos. O que Frans de Waal está dizendo é que, normalmente, na maioria das espécies animais (e os *homo sapiens sapiens* são animais), os machos desejam acasalar-se com muitas fêmeas, enquanto estas procuram menor quantidade de parceiros, selecionando os melhores (provavelmente os que vão ajudá-las a cuidar da prole com mais eficiência).

O fato de o sexo entre humanos, depois dos preservativos e da pílula, ter como objetivo mais comum a diversão, e não a reprodução, não altera em nada essa tendência comportamental inata, que foi moldada evolutivamente ao longo de milhares de anos. Um (ou uma) roteirista que, ao construir um personagem do sexo masculino, dê para ele uma tendência promíscua estará inserindo-o no comportamento da maioria da sua espécie. Um (ou uma) roteirista que crie um personagem feminino promíscuo, que quer sexo com vários homens todas as noites, está se afastando da média comportamental das mulheres. Os dois personagens podem ser interessantes – o homem promíscuo e a mulher promíscua –, mas a sociedade

(que também tem uma compreensão inata dos sexos!) muito provavelmente verá o homem como um sujeito "normal" e a mulher como uma "ninfomaníaca".

Falar de biologia na construção de personagens não é estabelecer normativas: faça isso, ou faça aquilo, porque nossos instintos assim determinam. É pensar em padrões psicológicos hegemônicos e o que acontece quando os personagens transgridem esses padrões. Um roteirista que tenha no sexo um de seus temas favoritos tem a obrigação de entender como ele funciona, assim como um roteirista de filmes de guerra tem a obrigação de entender como as armas e os exércitos funcionam. Para alcançar essa compreensão, é muito perigoso restringir a pesquisa aos documentários sobre a vida animal.

Frans de Waal conta uma história deliciosa sobre a documentação dos comportamentos dos chimpanzés e de seus primos-irmãos bonobos. As duas espécies, embora quase indistinguíveis fisicamente, agem de modos radicalmente diferentes em relação ao sexo. Simplificando ao máximo: chimpanzés usam a violência para obter sexo. Bonobos usam o sexo para evitar a violência. Contudo, é fácil ver filmes e programas de TV mostrando chimpanzés enfurecidos, brigando, disputando posições sociais para conseguir um determinado acasalamento, enquanto ninguém assiste aos bonobos fazendo sexo muito mais cotidianamente para evitar brigas e disputas. Frans de Wall explica:

> Na década de 1990, uma equipe de cinematografistas britânicos viajou às selvas remotas da África para filmar bonobos, mas parava as filmagens toda vez que uma cena "constrangedora" aparecia no visor. Quando um cientista japonês que auxiliava a equipe perguntou por que não estavam documentando nenhuma atividade sexual, responderam: "Nosso público não vai se interessar" (DE WAAL, 2007, p. 46).

A índole pacífica e erótica dos bonobos não combina com nossa noção estereotipada de índole "selvagem e violenta" do mundo animal. Esse é um dos perigos que um roteirista enfrenta ao usar ideias da psicologia evolucionista. A espécie *homo sapiens sapiens* está à mesma distância dos *pan troglodytes* (chimpanzés) e dos *pan paniscus* (bonobos). É preciso mais que uma tarde vendo documen-

tários da National Geographic e do Discovery, cheios de violência e quase nenhum sexo, para conceber um personagem a partir de supostas tendências comportamentais inatas.

Conclusão: os caminhos à frente

As perspectivas do uso da biologia evolucionista para a compreensão da natureza humana, e por consequência, para a criação de personagens ficcionais no cinema, parecem muito ricas. Pretendemos avançar nesse estudo. Mas alguns cuidados metodológicos são necessários. Em *Os ovários de Mme. Bovary*, os autores, em certos trechos, adotam os ensinamentos de Darwin de um modo esquemático demais, técnico, quase maquinístico. É perigoso insinuar que Mme. Bovary não tem saída contra seus instintos. Os mesmos autores defendem que a literatura quase sempre é mais bem-sucedida "não quando está tentando analisar a condição humana, mas quando está demonstrando essa condição" (BARASH; BARASH, 2006, p. 148).

Ora, permitir à arte que apenas "demonstre" a condição humana (devido a um ato criativo supostamente instintivo) e que a ciência permaneça sozinha na condição de "análise" (por meio de procedimentos racionais) é estabelecer uma fronteira que é limitadora para as duas esferas discursivas. A ciência precisa dialogar com a arte, e esta tem muito a ganhar falando com a ciência. Demonstrações e análises, partindo de qualquer um dos campos, podem conviver na tentativa de entender o ser humano.

Defendemos que um roteirista, para criar um personagem ficcional de qualidade, com força dramática própria, que represente um ser humano em sua complexidade comportamental, deve estar consciente de que somos animais, mais precisamente primatas; de que somos resultado da seleção natural, conforme descrito por Darwin; de que somos uma espécie sexuada, o que tem implicações importantes em nossas vidas. Ele deve saber muitas outras coisas, que são estudadas em outros campos do conhecimento, como a história, a filosofia, a antropologia e a sociologia, mas estes campos são normalmente valorizados nas escolas, nas universidades e nos livros sobre roteiros de cinema. É a natureza, é o que está escondido na dupla hélice do DNA, e não a cultura, que está fazendo falta no ensino da dramaturgia cinematográfica.

Referências

ALCOCK, John. *Comportamento animal*: uma abordagem evolutiva. Porto Alegre: Artmed, 2011.

ARISTÓTELES. *Poética*. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

BARASH, David; BARASH, Nanelle. *Os ovários de Mme. Bovary*: um olhar darwiniano sobre a literatura. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2006.

BARBARO, Umberto. *Argumento e roteiro*. São Paulo: Global, 1983.

CARRIÈRE, Jean-Claude; BONITZER, Pascal. *Prática do roteiro cinematográfico*. São Paulo: JSN Editora, 1996.

CHION, Michel. *O roteiro de cinema*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

DANCYGER, Ken; RUSH, Jeff. *Alternative scriptwriting*: writing beyond the rules. Butterworth-Heinemann: Focal Press, 1995.

DE WAAL, Frans. *Eu, primata*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

FLUSSER, Vilém. *Ensaio sobre a fotografia*: para uma filosofia da técnica. Lisboa: Relógio D'Água, 1998.

FIELD, Syd. *Manual do roteiro*. São Paulo: Objetiva, 1995.

GOULD, Stephen Jay. *Dinossauro no palheiro*: reflexões sobre história natural. São Paulo: Companhia das Letras, 1977.

HORGAN, John. *O fim da ciência*: uma discussão sobre os limites do conhecimento científico. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

HOWARD, David; MABLEY, Edward. *Teoria e prática do roteiro*. São Paulo: Globo, 1996.

LORENZ, Konrad. *Os fundamentos da etologia*. São Paulo: Editora da Unesp, 1995.

MCKEE, Robert. *Story*: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros. Curitiba: Arte e Letra, 2006.

NIETZSCHE, Friedrich. O andarilho e sua sombra. In: *Obras incompletas*. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

RIDLEY, Mark. *Evolução*. Porto Alegre: Artmed, 2006.

RIDLEY, Matt. *O que nos faz humanos*: genes, natureza e experiência. Rio de Janeiro: Record, 2008.

RÜDIGER, Francisco. *Correspondência eletrônica com o autor*. Agosto de 2012.

_____. Humanismo, arte e tecnologia segundo Heidegger. In: *Fragmentos de Cultura*, Goiânia, v. 21, n. 7/9, p. 433-451, jul./set. 2011. Disponível em: <http://seer.ucg.br/index.php/fragmentos/article/viewFile/2065/1300>. Acesso em: 25 jul. 2012.

VALE, Eugene. *Técnicas de guión para cine y televisión*. Barcelona: Ge-disa, 1985.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor*: estruturas míticas para contadores de histórias e roteiristas. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

Capítulo 4

Incorporações mútuas: a arte na publicidade de arte

João Batista F. Cardoso
Roberta Esteves Fernandes

Intercâmbios entre arte e publicidade

As artes plásticas e a publicidade há muito tempo compartilham tecnologias e sistemas sígnicos, estabelecendo uma série de relações intercambiáveis que faz com que suas linguagens se misturem e, em alguns casos, até se confundam. Um dos principais aspectos dessa relação se deve à natural vinculação icônica entre as imagens artísticas e publicitárias, manifestada ao longo dos diversos movimentos e tendências criativas do século XX (PÉREZ GAULI, 2000, p. 11).

Entre os vários artistas que atuaram no campo da publicidade, transpondo para esse sistema elementos de linguagens da arte, destaca-se René Magritte, que durante 48 anos produziu "*una importante 'obra publicitaria' para aproximadamente 50 clientes (moda, perfumes, caramelos, tabaco, compañias aéreas, diversidad de tiendas, clubes, compañías de coches...*)" (MENSA; ROCA, 2006, p. 2). Aos 20 anos, já como artista, Magritte iniciou sua carreira na publicidade e, desde então, passou a transitar ora em um campo, ora em outro – o que

afetou diretamente sua forma de pensar a representação visual. Em alguns momentos, Magritte utilizou suas próprias obras para compor anúncios; em outros, fez o sentido oposto. A obra *La lumière du pôle* (figura 1), por exemplo, serviu de inspiração para a criação de uma das páginas do catálogo para a Maison Samuel (figura 2). Já a obra *La voix du sang* (figura 4), ao contrário, foi composta após a criação de uma peça publicitária (figura 3).

Figura 1 – *La lumière du pôle*, 1926/27.
Figura 2 – Catálogo para a Maison Samuel, 1926/27.

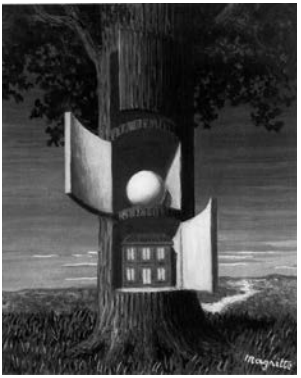

Figura 3 – *Exciting perfumes by Mem*, 1946.
Figura 4 – *La voix du sang*, 1948.

Entre os movimentos artísticos, o que mais se aproximou da comunicação publicitária foi a *pop art*. Tal escola surgiu no final da década de 1950 na Inglaterra e nos Estados Unidos e traduziu em imagens o mundo urbano, massificado e impessoal da publicidade, do cinema e da televisão, revolucionando os conceitos tradicionais do "bom" e do "mau gosto". Para Arthur C. Danto, ao tornar produtos comerciais temas de pinturas, a *pop art* pretendia "transfigurar emblemas da cultura popular em arte" (DANTO, 2006, p. 142). Nesse período, para muitos artistas e críticos, "se a arte poderia ser usada para fins publicitários, então a publicidade também poderia ser arte" (HOLLINGSWORTH, 2008, p. 476).

> *[...] el Pop Art otorga una validez plástica a la publicidad que desde los movimientos modernistas no había tenido. El Pop Art norteamericano reconoce en la publicidad un lenguaje tan poderoso como el arte. El paralelismo icónico entre artistas y publicitarios es muy evidente y le permite al arte adquirir una gran notoriedad social que había perdido desde el fin de las vanguardias (PÉREZ GAULI, 2000, p. 14-15).*

Andy Warhol, o artista mais conhecido desse movimento, também trabalhou como ilustrador publicitário desenhando anúncios para revistas de moda – como *Glamour, Vogue* e *Harper's Bazaar* (HONNEF, 2006, p. 16). Até meados de 1965, Warhol trabalhou de forma quase que exclusiva para a publicidade; no entanto, ao publicar ilustrações para matérias nas mesmas revistas onde eram veiculados seus anúncios, passou a frequentar o mundo da arte. Warhol reconhecia que a imagem em série ou um simples produto utilizado diariamente continham traços que poderiam ser interpretados como um espelho da consciência coletiva, um modelo de relações em que se agrupam inúmeras ideias e convicções, que podem se converter em um fenômeno cultural (HONNEF, 2006, p. 50). Por isso, "*cuando Warhol eligió los botes de sopa de Campbell, las botellas de Coca-Cola y Heinz, y las cajas de Brillo, como motivos de su arte, los elevó a la categoría de iconos de una cultura contemporánea*" (HONNEF, 2006, p. 52). Dois trabalhos de Warhol ilustram bem as diferentes relações estabelecidas entre arte e publicidade: *Large Coca-Cola* (figura 5) e *Absolut* (figura 6). No primeiro, o artista apropria-se de um produto e imita o modo de compor anúncios, fazendo com que a arte incorpore elementos

da linguagem publicitária. No outro, utiliza seu modo artístico de compor para desenvolver o anúncio de um produto, possibilitando assim que o sistema publicitário se aproprie de elementos da arte.

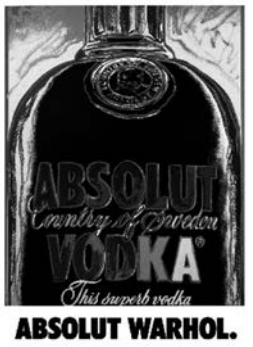

Figura 5 – *Large Coca-Cola*, 1961.
Figura 6 – Anúncio para a vodca *Absolut*, 1985.

Nesses tipos de apropriações, em que o mesmo profissional transita pelos dois sistemas, é natural que as transposições de técnicas e códigos aconteçam, pois os elementos básicos de constituição da linguagem visual – formas, cores, texturas etc. – são compartilhados tanto pelas artes visuais como pela direção de arte publicitária. Além disso, esse tipo de artista entende que existem ganhos estéticos e de linguagem na incorporação de elementos da publicidade, assim como ganhos na incorporação de elementos das artes. Nesse último caso, particularmente, as apropriações são realizadas, quase sempre, com o objetivo de agregar valores culturais ao produto anunciado (CARDOSO; ESTEVES, 2012). O discurso publicitário, nesse caso, se vale das imagens artísticas como uma ferramenta do processo criativo visando apropriar-se não só da figuratividade das obras, mas principalmente dos discursos e valores embutidos nessas imagens.

Por outro lado, no caso de apropriações de imagens artísticas para divulgar uma exposição, local de exposição ou serviço oferecido, as motivações e intenções são outras. A representação da obra de arte no anúncio, além de servir como elemento do processo criativo, é

adequada principalmente para apresentar ao público parte dos benefícios que ele terá ao atender ao apelo da comunicação.

Intertextualidade e apropriações

A maneira como a publicidade utiliza-se de referências visuais das artes plásticas no desenvolvimento de anúncios e como a arte utiliza-se da linguagem visual publicitária na produção de obras pode ser explicada por uma série de conceitos distintos e diferentes categorias de apropriações. Muitos autores consideram essas apropriações práticas negativas, pois entendem que o pensamento pós-moderno, de pastiche e fragmentação das obras, faz com que a publicidade roube os valores naturais que as artes possuem. Outros, ao contrário, apoiam o discurso publicitário como um tipo de prática pós-moderna, compreendendo as apropriações de linguagens como uma espécie de jogo intertextual que permite estabelecer relações interativas com o receptor. Nos estudos que tratam desse tipo de relação, é comum encontrar o conceito de *intertextualidade*. Tal conceito, como proposto por Julia Kristeva em 1967 e desenvolvido por Roland Barthes, parte da ideia de *dialogismo* lançada por Mikhail Bakhtin, que, *grosso modo*, "se refere às relações que todo enunciado mantém com os enunciados produzidos anteriormente, bem como com os enunciados futuros que poderão os destinatários produzirem" (CHARAUDEAU; MAINGUENEAU, 2004, p. 160).

Ainda que o conceito seja compreendido e empregado de diferentes maneiras, para José Luiz Fiorin, o termo "intertextualidade" deveria limitar-se às relações dialógicas materializadas em textos. Ou seja, é um tipo específico de composição dialógica em que um texto apresenta em seu interior duas materialidades com existências próprias, que independem do diálogo que se apresenta (FIORIN, 2008, p. 52-53). O texto, nesse sentido, deve ser compreendido como uma manifestação do enunciado, "uma realidade imediata, dotada da materialidade, que advém do fato de ser um conjunto de signos" (FIORIN, 2008, p. 52). Assim, se um enunciado está na dimensão do sentido, um texto, por sua vez, encontra-se na dimensão da manifestação.

> Isso pressupõe que toda intertextualidade implica a existência de uma interdiscursividade (relações entre enunciados), mas nem toda interdiscursividade implica uma intertextualidade. Por exemplo, quando um texto não mostra, no seu fio, o discurso do outro, não há intertextualidade, mas há interdiscursividade (FIORIN, 2008, p. 52).

Quando uma peça publicitária apresenta imagens de uma obra de arte, tanto a obra impressa no anúncio como o produto ou serviço divulgado possuem existência própria. Ainda que a comunicação publicitária necessite da representação visual da obra para construir seu discurso, a mensagem publicitária, em si, independe da existência da obra, já que esta poderia ser materializada a partir de outros elementos visuais e verbais.

Figura 7 – Anúncio *Las torres de Gaudí*, El Corte Inglés, 2009.

Para Everardo Rocha, o publicitário se apropria da ciência e da arte para a formação de seu repertório, e são justamente esses saberes da sociedade e sua apropriação que fazem do publicitário uma espécie de *bricoleur* (ROCHA, 2010, p. 67). João A. Carrascoza também compartilha desse ponto de vista: "Definimos esse tipo de profissional como um *bricoleur* [...]. Os criativos atuam, cortando, associando, unindo e, consequentemente, editando informações do repertório cultural da sociedade" (CARRASCOZA, 2008, p. 18). Adotando

o conceito de *bricoleur*, o autor afirma que, como a propaganda visa influenciar determinado público, o procedimento recomendável é o uso de enunciados e discursos já conhecidos desse *target*.

> O objetivo, obviamente, é facilitar a assimilação, dando-lhe o que ele de certa forma já conhece – embora haja um trabalho para vestir esse conhecimento já apreendido, que é a própria finalidade do ato criativo publicitário. Esses materiais culturais, populares ou eruditos, são utilizados como pontos de partida para a criação das peças de propaganda (CARRASCOZA, 2008, p. 24).

Segundo Danto, a prática publicitária de apropriar-se de referências plásticas das artes foi estimulada pelo próprio campo das artes visuais na década de 1970. "[...] a apropriação de imagens com sentido e identidade estabelecidos, conferindo-lhes um sentido e uma identidade novos" foi uma das principais contribuições artísticas da segunda metade do século XX (DANTO, 2006, p. 18-19). Affonso Romano de Sant'Anna também defende a ideia de que a técnica da apropriação moderna se deu por meio das artes plásticas.

> [...] principalmente pelas experimentações dadaístas, a partir de 1916. Identifica-se com a colagem: a reunião de materiais diversos encontráveis no cotidiano para a confecção de um objeto artístico. Ela já existia no *ready-made* de Marcel Duchamp, que consistia em apropriar-se de objetos produzidos pela indústria e expô-los em museus ou galerias como se fossem objetos artísticos (SANT'ANNA, 2007, p. 43).

Nesse sentido, os artistas, "em vez de *representarem*", "*re-apresentam* os objetos em sua estranhidade" (SANT'ANNA, 2007, p. 45). Sobre a aplicação do *ready-made* na publicidade, Carrascoza afirma:

> Se lembrarmos que a intenção de Duchamp com seus *ready-mades* era anestesiar os objetos esteticamente, não nos parece exagerado cogitar que o já pronto é adotado pela publicidade para anestesiar a memória do público, ratificando os valores e crenças do grupo social que enuncia a mensagem. Associar um produto, serviço ou

> marca a um enunciado fundador – que tem *status* de citação de autoridade – é, certamente, uma ótima tática para influenciar os consumidores (CARRASCOZA, 2008, p. 84).

Considerando a vinculação icônica que existe entre arte e publicidade, Lucia Santaella entende que existem duas maneiras pelas quais a publicidade apropria-se de representações das artes: "(a) pela imitação de seus modos de compor, de seus estilos e (b) pela incorporação de uma imagem artística mesclada à imagem do produto anunciado" (SANTAELLA, 2005, p. 42). No primeiro tipo, nos termos de Charles S. Peirce (PEIRCE, 2003, p. 63-70), predomina o caráter icônico na medida em que a imitação dos modos de compor os estilos limita-se à utilização dos elementos visuais básicos: cores, texturas, volumes, movimentos, formas etc. O signo, dessa maneira, não tem potencial para indicar um existente singular, podendo tão somente sugeri-lo. No outro tipo, não; há uma reprodução do objeto artístico – ou de parte dele. Em outras palavras, uma *(re)apresentação* da obra artística. Nesse caso, o caráter indicial da representação é predominante; o signo é determinado em função de um existente único, particular. A diferença básica está no fato de que o primeiro tipo, potencialmente, permite ao observador da peça publicitária identificar certa referência a um artista, obra ou movimento; já no segundo, ele visualiza uma representação de uma obra específica. Ainda que os aspectos icônicos e indiciais se destaquem nessas representações, não há como ignorar que o conhecimento de convenções que permitem reconhecer os traços de um movimento ou uma obra específica de um artista deve estar envolvido no processo tanto no momento da criação como no momento da recepção. Os *legi-signos*, então, devem fazer parte do repertório dos publicitários e do público.

Com base nessas duas categorias, é possível extrair subcategorias que permitem compreender as diferentes estratégias de apropriação de representações visuais das artes plásticas pela comunicação publicitária (figura 8). Tais subcategorias baseiam-se na ideia de que existem diferentes maneiras de realizar uma apropriação por imitação: imitando os modos de compor o estilo de uma obra, de um artista ou de um movimento. Assim como há diferentes maneiras de realizar uma apropriação por incorporação: reapresentando a obra em sua plasticidade total ou parcial, realizando ou não intervenções nessa obra.

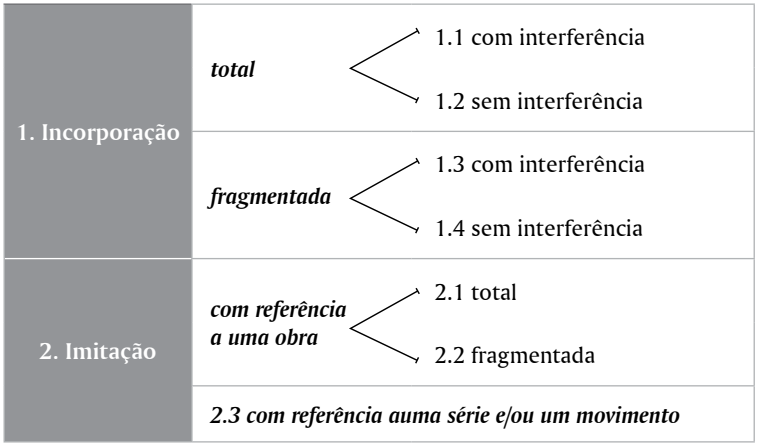

Figura 8 – Categorização dos tipos de apropriações da imagem artística pela publicidade.

Tendo em vista que a maioria das peças publicitárias possui algum tipo de assinatura, de um produto ou de uma marca, não consideramos tais elementos como interferência na obra apropriada, mas sim como parte integrante da composição do anúncio que independe da apropriação ou não da obra artística. Da mesma maneira, não consideramos interferência a inserção de título ou texto sobre a representação da obra, pois, ainda que estes sejam desenvolvidos especificamente para manter diálogo com a imagem apropriada, não interferem diretamente na plasticidade da obra. Seguindo o mesmo critério, também não são consideradas interferências inserções de elementos visuais na peça publicitária quando esses elementos não afetam diretamente a composição da obra. Dessa maneira, são compreendidas como interferências apenas a inserção ou a alteração de algum elemento visual básico – forma, cor, textura, tom, escala, movimento, direção – na representação apropriada.

Tendo definidos os limites dessas categorias de análise, o presente texto pretende verificar certas estratégias de incorporação de imagens artísticas em campanhas desenvolvidas para o próprio segmento de arte. Ou seja, interessa observar como a arte serve à publicidade que serve à arte. Partimos aqui da hipótese de que a apropriação por *incorporação* apresenta-se como uma estratégia particular, já que mostra, ainda que em outro contexto, algumas das

imagens das obras que o visitante verá quando for ao local de exposição. As formas de apropriação por *imitação*, ao contrário, ainda que comuniquem a coleção ou artista que estará em exposição, não mostram ao público referências iconográficas das obras expostas. As diferentes maneiras de incorporação de referências das artes em anúncios que visam comunicar uma exposição ou serviço de um local de exposição podem ser observadas nas últimas campanhas desenvolvidas pela agência DM9DDB São Paulo para o Museu de Arte de São Paulo (MASP).

Incorporação da arte na comunicação de arte

Para que o público reconheça e entenda a utilização de referências das artes visuais nos anúncios publicitários, os profissionais de criação, de modo geral, devem considerar o potencial de significação da imagem assim como o repertório do receptor no processo. Tratando principalmente dos dispositivos de reprodução das imagens, Jacques Aumont afirma que "*la imagen sólo existe para ser vista por un espectador históricamente definido*" (AUMONT, 2009, p. 207). Contudo, esse pensamento também permite considerar que as relações estabelecidas entre o espectador e a imagem estão certamente vinculadas a um ou outro fato da história social das imagens, que são, também, códigos culturais de uma dada época e local. Ao recorrerem ao "espírito *bricoleur*" no momento da criação, os publicitários devem levar em conta que, para que os códigos culturais sejam reconhecidos e a mensagem possa ser compreendida, as referências apropriadas e os discursos empregados devem fazer parte do repertório do público. "O objetivo, obviamente, é facilitar a assimilação, dando-lhe o que ele de certa forma já conhece – embora haja um trabalho para *vestir* esse conhecimento já apreendido, que é a própria finalidade do ato criativo publicitário" (CARRASCOZA, 2008, p. 23 e 24).

Ao trabalhar com o "já pronto", os publicitários valem-se muitas vezes da paródia e da paráfrase. A paródia na comunicação de arte é uma prática bastante comum, pois visa aproximar, por meio do humor, o público que não está habituado a frequentar museus ou exposições. De maneira geral, o humor é uma técnica de abordagem que possibilita atrair a atenção das pessoas.

> O humor nasce de situações comuns ligeiramente distorcidas; faz relações inusitadas; transgride; é irreverente; brinca com a vida e com qualquer situação ou pessoa, do povo às mais graduadas autoridades; é politicamente incorreto; surpreende; não tem controle. Assim, o riso é espontâneo e faz as pessoas relaxarem das situações mais tensas. O riso desarma, mostra a cada um sua fragilidade e, assim, fortalece as relações humanas (JESUS; CARDOSO, 2012, p. 111).

Figura 9 – Paródia sobre estilo de Botero em anúncio do MAM.

Muitas paródias, em comunicações desse tipo, se realizam por meio da imitação do estilo. Em casos como este (figura 9), o uso de certos traços compositivos facilmente reconhecíveis visam facilitar o reconhecimento do movimento ou artista. Por outro lado, muitas comunicações publicitárias de arte, mesmo fazendo uso do humor, apresentam ao público, por meio da incorporação, referências visuais da obra que ele verá ao visitar o museu ou a exposição. E é justamente esse tipo que interessa a esta pesquisa: diferentes formas de incorporação que mostram como o mercado de arte utiliza as próprias referências artísticas em discursos publicitários para divulgar exposições.

Incorporação total de obras sem interferência formal

Nas campanhas *Tirinhas* (2011) e *Visitas guiadas* (2010), desenvolvidas pela agência DM9DDB São Paulo para o MASP, é possível observar duas maneiras diferentes de incorporar referências de obras artísticas, em sua forma completa, sem qualquer tipo de interferência formal.

Os três anúncios *Tirinhas* (figura 10) foram criados para a primeira fase da campanha em comemoração aos 64 anos do museu. Como em uma história em quadrinhos, as pinturas que compõem o acervo do museu são colocadas lado a lado, cada uma com um texto verbal, como se estivessem conversando. O primeiro anúncio é composto por quatro telas – *O Capitão Andries van Hoorn* (Frans Hals, 1638), *Retrato de D. João VI, Rei de Portugal* (Domingos A. Siqueira, 1802-06), *Retrato de um membro da Casa Habsburgo-Lorena* (pintor austríaco, final do século XVIII) e *Banhista enxugando o braço direito* (Pierre-Auguste Renoir, 1912); o segundo, por duas – *Retrato de senhora* (Jean-Gabriel Domergue, século XX) e *Retrato de dama com livro junto a uma fonte* (Antoine Vestier, 1785); e o terceiro, por uma única – *A canoa sobre o Epte* (Claude Monet, 1890). As três peças publicitárias mantêm a mesma estrutura narrativa: os personagens demonstram estar muito entusiasmados com a festa de aniversário do museu, e o diálogo encerra em tom de humor relacionado sempre à figuratividade de uma das obras. No primeiro anúncio, por exemplo, o *Capitão Andries van Hoorn* diz: "Para comemorar seus 64 anos, o MASP poderia fazer uma festa"; no quadro seguinte *D. João VI* complementa: "Melhor ainda, uma festa à fantasia"; o *membro da Casa Habsburgo-Lorena* também concorda: "Eu acho que seríamos a sensação da festa"; mas a *Banhista*, nua, finaliza perguntando: "Mas e quem não tem fantasia?". Neste, e nos outros dois anúncios, apenas o texto verbal e o grafismo que indica o autor da fala (chamado de "balão" nas histórias em quadrinhos) interferem na obra. Como se pode observar na figura 11, as obras são representadas no anúncio em sua íntegra formal, sem qualquer tipo de recorte ou interferência que vise aumentar a dramaticidade da narrativa.

Figura 10 – Anúncios em formato de tirinha para os 64 anos do MASP, 2011.

Figura 11 – *A canoa sobre o Epte*, Claude Monet, 1890.
Acervo do MASP.

A segunda campanha, *Visitas guiadas* (figura 12) divulga o serviço de monitoria da exposição oferecido pelo museu. Nesta, apesar dos elementos visuais que complementam a composição das peças publicitárias – as molduras dos quadros em forma de balões de histórias em quadrinhos –, o tipo de apropriação também pode ser considerado como "incorporação total sem interferência", já que as interferências nas molduras não afetam diretamente a figuratividade das obras apropriadas. As pinturas *Passeio ao Crepúsculo* (Vincent Van Gogh, 1889-90), *Madame Marie-Adélaide de France – O Ar* (Jean-Marc Nattier, 1751), *Monsieur Fourcade* (Henri de Toulouse-Lautrec, 1889) e *Angélica Acorrentada* (Jean Auguste Dominique Ingres, 1859) são apresentadas por inteiro.

Figura 12 – Anúncios divulgando o serviço de visitas guiadas do MASP.

O cuidado em preservar a integridade formal da obra na representação publicitária pode ser observado no anúncio que utiliza como referência a obra de Ingres (figura 13). O formato da tela e o padrão da moldura são mantidos na peça publicitária. O uso desse tipo de estratégia de apropriação da imagem artística demonstra como a representação de uma obra pode ser incorporada integralmente por uma peça publicitária sem que perca qualquer traço compositivo que a caracterize.

Figura 13 – *Angélica Acorrentada*, Ingres, 1859. Acervo do MASP.

Incorporação total de obras com interferência formal

Nesse tipo de apropriação, utilizada na segunda fase da campanha de aniversário do museu, o publicitário toma determinada imagem artística e a incorpora de forma integral à sua composição; contudo, em função do conceito criativo da campanha, ele realiza algum tipo de interferência. Nas peças publicitárias, retratos que fazem parte do acervo do MASP aparecem soprando velinhas que simbolizam a comemoração de aniversário do museu (figuras 14 e 15). Nessa fase são incorporadas as seguintes obras: *Oficial Sentado* (Frans Hals, 1631), *Retrato de Jovem Aristocrata – Um Jovem Noivo da Família Rava* (Lucas Cranach, 1539), *Figura de Moça* (Pintor Anônimo do Círculo de François Boucher, 1750-1780) e *Johann Christian Bruch* (Pintor Alemão do Século XVIII, 1771) (figura 16).

Nesse tipo de apropriação há uma interferência formal na obra que altera drasticamente sua figuratividade. A distorção das bocas das figuras retratadas altera suas fisionomias gerando um novo sentido para a representação. O sentido, desta vez, não se dá apenas pela relação entre os signos visuais e verbais, como na campanha *Tirinhas*, da primeira fase. Na primeira campanha, se o público não ler o texto verbal, a representação mantém a sua integridade, o que não acontece nesta.

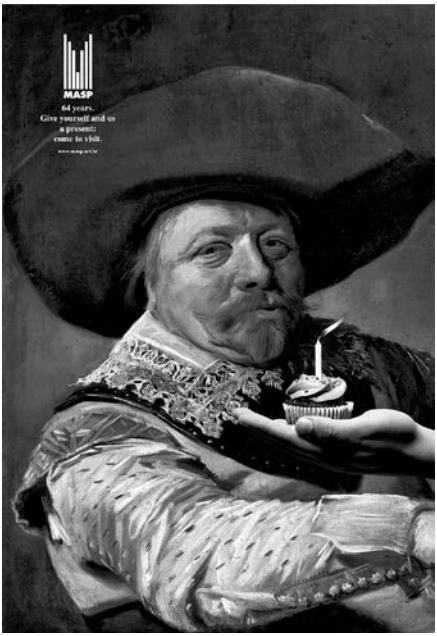

Figura 14 – Anúncio da segunda fase da campanha de aniversário, 2011.

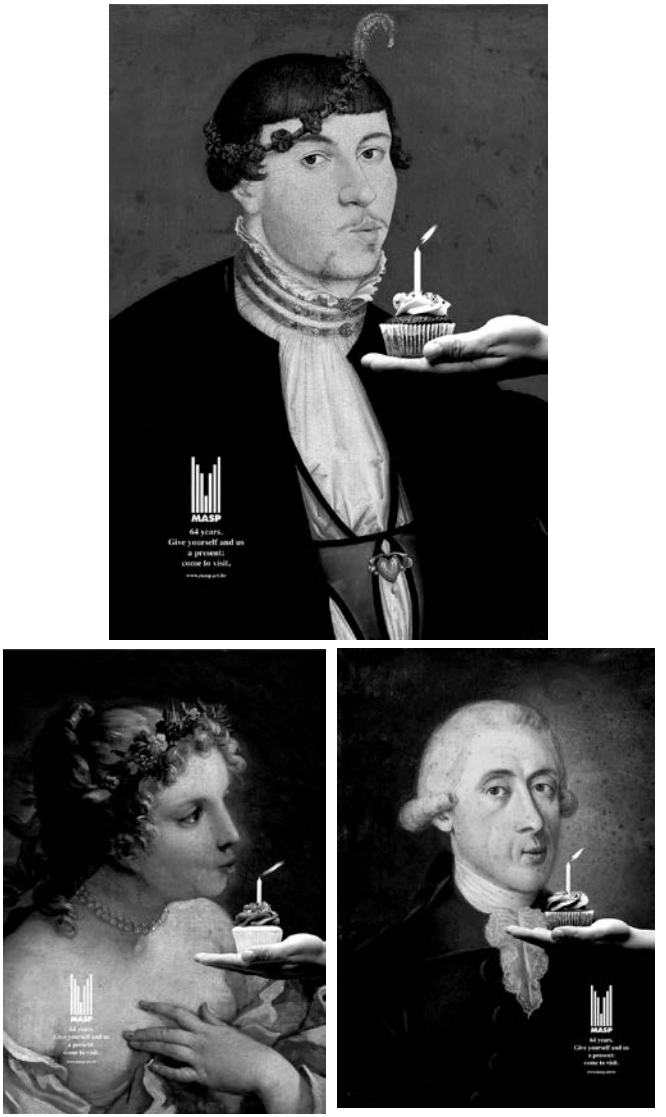

Figura 15 – Peças da mesma campanha.

Figura 16 – Reproduções das obras do acervo do MASP.

Incorporação fragmentada de obras sem interferência formal

Nesse tipo, o publicitário apropria-se de determinada obra, incorporando apenas parte dela sem haver nenhum tipo de interferência tanto na imagem quanto na composição. Na campanha *Olhos* (figuras 17, 19 e 21), produzida em 2010 pela DM9DDB, as obras do acervo do MASP são apresentadas a partir de pequenos fragmentos das telas. A campanha tem como conceito contar um pouco da trajetória da obra, desde o momento em que foi concebida até sua chegada ao museu. Com a composição dos anúncios sendo feita apenas com um fragmento, essa trajetória é contada através de um texto inserido ao redor dos olhos dos personagens das obras referenciadas: *O Escolar* (Van Gogh, 1888); *Retrato de Jovem com Corrente de Ouro* (Rembrandt Harmenszoon van Rijn, 1635); e *Rosa e Azul* (Pierre-Auguste Renoir, 1881) (figuras 18, 20 e 22). Na peça *Van Gogh* (figura 17), com a apropriação da obra *O escolar* (figura 18), está escrito o seguinte texto:

Eu vi o fracasso de um gênio. Eu vi os últimos anos de Vincent van Gogh. Vi franceses não reconhecendo meu valor. Vi um mestre morrer na miséria. Vi a Europa se arrependendo. Vi milionários me disputando em leilões. Vi um novo lar. Vi professores ensinando. Vi crianças aprendendo. Vi um jovem museu virar o museu mais visitado do país. Mas no meio disso tudo, uma coisa ainda não vi: você. Venha. Eu quero te ver.

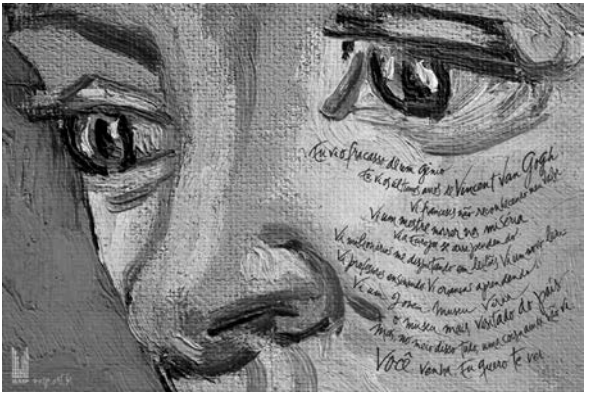

Figura 17 – Peça publicitária *Van Gogh*, 2010.

Figura 18 – Acervo do MASP.

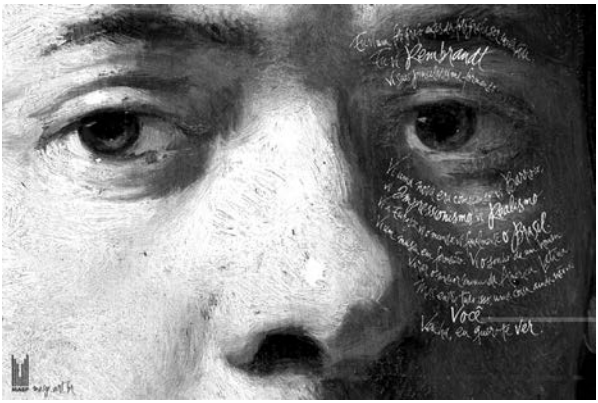

Figura 19 – Peça publicitária *Rembrandt*, 2010.

Figura 20 – Acervo do MASP.

Figura 21 – Peça Publicitária *Renoir*, 2010.

Figura 22 – Acervo do MASP.

Diferente dos outros tipos, essas peças publicitárias não permitem ao público reconhecer as referências apropriadas, a menos que esse seja um profundo conhecedor de arte. Isso só é possível com o auxílio do texto verbal. Contudo, ainda que a representação

não traga elementos suficientes que permitam o reconhecimento, as texturas das pinceladas e da tinta ressecada na tela indicam que a representação é parte de uma obra de arte.

Considerações finais

Como se pôde observar, diferentes formas de incorporações podem ser utilizadas em uma mesma campanha. No caso das campanhas analisadas, as obras do acervo foram incorporadas integralmente, com e sem interferências, ou em parte. Não identificamos nas comunicações desenvolvidas pela DM9DDB a presença de apropriação do tipo *incorporação fragmentada com interferência*, em que há a incorporação apenas de parte da obra com interferência formal. Nesse tipo, entendemos que a probabilidade de reconhecimento da obra é muito baixa, já que o fragmento, por si só, exige um esforço maior do público para identificar na representação a obra referenciada – como na campanha *Olhos*. Além do mais, as interferências reduzem as invariantes formais que permitem esse reconhecimento – como as bocas na campanha em que os retratos sopram as velas (figura 23). A grande vantagem da incorporação de obras de artes em comunicações desse tipo está justamente no fato de os anúncios mostrarem as obras que podem ser apreciadas no local. Nesse sentido, há a necessidade de reconhecimento da referência.

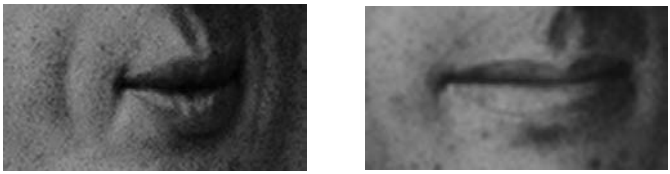

Figura 23 – Detalhes da boca de *Johann Christian Bruch* em anúncio e na obra original.

Diferente das apropriações realizadas em outros segmentos, que visam simplesmente agregar valor às marcas, no segmento de arte, essa estratégia mostra-se de maneira mais complexa. A materialização da representação na página da revista apresenta-se como

um tipo de intertextualidade em que a representação da obra, como peça que está exposta no museu, estabelece diálogo com a imagem que se identifica como personagem do discurso publicitário. A figura que "fala", "conversa" ou "sopra a velinha" é outra figura, e não mais a representação da obra que pertence ao acervo do museu – como seria, por exemplo, se o anúncio divulgasse a exposição mostrando uma representação da obra apenas como exemplo do que pode ser visto, como mera ilustração. Como uma das estratégias persuasivas da comunicação publicitária é utilizar enunciados e discursos do repertório do público para gerar o reconhecimento e o interesse, e como, de maneira geral, as obras artísticas não são de reconhecimento do público, a narrativa baseada no humor visa reduzir esse distanciamento. As relações intertextuais, então, servem como estratégia de comunicação com o público.

Nas campanhas que apresentam a obra integralmente, sem interferência formal, ainda que as relações estabelecidas entre os signos visuais e os verbais alterem o sentido da obra criando uma nova situação, a figuratividade é preservada – o mesmo acontece nos anúncios com as molduras em formato de balão. Contudo, quando essa figuratividade se resume a um fragmento da obra, o signo verbal, além de gerar um novo sentido, serve para indicar a obra à qual o fragmento pertence. Quando há interferência, por sua vez, a figuratividade é alterada, modificando assim a percepção da obra como ela é.

Contudo, considerando seu caráter indicial, ainda que o público não reconheça a obra, reconhecerá nas formas, cores, texturas etc. traços que indicam certo tipo de arte. Isso poderá servir para aumentar o seu repertório e gerar o reconhecimento no momento da visitação. Os anúncios que fazem uso da apropriação por imitação (figura 24), ao contrário, não colaboram dessa maneira. Funcionam mais no sentido de aguçar a curiosidade.

Figura 24 – Anúncio *Disseca*, MASP, 2012. Apropriação por imitação do estilo de Pablo Picasso.

Referências

AUMONT, Jacques. *La imagen*. Barcelona: Paidós Comunicación, 2009.

CARDOSO, João Batista F; ESTEVES, Roberta Fernandes. Apropriações das artes: o caso El Corte Inglés. In: *Anais do XXI Congresso da COMPÓS*. GT Práticas Interacionais e Linguagens na Comunicação. Juiz de Fora, 2012.

CARRASCOZA, João Anzanello. *Do caos à criação publicitária*: processo criativo, plágio e *ready-made* na publicidade. São Paulo: Saraiva, 2008.

CHARAUDEAU, Patrick; MAINGUENEAU, Dominique. *Dicionário de análise do discurso*. São Paulo: Contexto, 2004.

DANTO. Arthur C. *Após o fim da arte*: a arte contemporânea e os limites da história. São Paulo: Odysseus Editora, 2006.

FIORIN, Jose Luiz. *Introdução ao pensamento de Bakhtin*. São Paulo: Ática, 2008.

HOLLINGSWORTH, Mary. *Historia universal del arte*. Madrid: Susaeta Ediciones, 2008.

HONNEF, Klaus. *Warhol*. Madrid: Taschen, 2006.

JESUS, Paula R. C; CARDOSO, João Batista F. Realismo e não realismo na construção do humor visual na publicidade. In: SANTOS, Roberto E; ROSSETTI, Regina. *Humor e riso na cultura midiática*. São Paulo: Paulinas, 2012, p. 101-127.

MENSA, Marta; ROCA, David. Magritte: creativo publicitário. In: *Trípodos, III simposium de profesores universitarios de creatividad publicitária*. Barcelona, 2006.

PEIRCE, Charles S. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2003. (Coleção Estudos.)

PÉREZ GAULI, Juan Carlos. *El cuerpo en venta*: relación entre arte y publicidad. Madrid: Ediciones Catedra, 2000.

ROCHA, Everardo P. Guimarães. *Magia e capitalismo*: um estudo antropológico da publicidade. São Paulo: Brasiliense, 2010.

SANTAELLA, Lucia. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005.

SANT'ANNA, Affonso Romano de. *Paródia, paráfrase & cia*. São Paulo: Ática, 2007.

PARTE II

HIBRIDIZAÇÕES DE LINGUAGENS

Capítulo 5

Tropicalismo e pós-tropicalismo: dois contextos, dois hibridismos, dois experimentalismos[1]

Herom Vargas

Introdução

A partir do conceito de hibridismo, a proposta deste texto é refletir sobre dois momentos da música popular brasileira em que alguns compositores mais experimentais exercitaram a hibridização como prática criativa: um deles no tropicalismo, no final dos anos 1960, quando o debate político-ideológico era acirrado e as indústrias culturais começavam a se organizar com mais consistência; e o outro na década seguinte, dentro do que se definiu como pós-tropicalismo, quando se observava o recrudescimento da ditadura militar e um maior desenvolvimento da televisão e da indústria fonográfica.

A rigor, as práticas híbridas sempre ocorreram no campo das culturas, das mais antigas e tradicionais às contemporâneas e

[1] O texto é parte da pesquisa *Experimentalismo e inovação na música popular brasileira nos anos 1970*, financiada com recursos da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (Fapesp).

tecnológicas. Como consequência, a ideia de pureza cultural revela-se muito mais um constructo teórico do que uma prática viva. Apesar dessa importância do hibridismo nas culturas e apesar de este possuir procedimentos gerais e ocorrer em situações empíricas comuns, partimos do princípio de que as práticas híbridas não são idênticas sempre, mas se constroem por meio de relações específicas com os determinados contextos e com os ingredientes culturais que mobilizam. Genericamente, os processos de mesclas podem, inclusive, ter algumas dinâmicas e sentidos dados, porém são os respectivos ambientes onde ocorrem e os elementos colocados em jogo que definirão suas particularidades e suas características. Em outras palavras, se há muitos casos em que ocorrem contágios, misturas e fusões, apenas as análises individuais de cada caso poderão indicar as específicas articulações e sentidos que se apresentam nos processos, nos objetos e nas situações híbridas (BURKE, 2003).

Um desses objetos culturais híbridos por excelência é a canção popular, desde as mais tradicionais até aquelas urbanas e midiatizadas. E os dois momentos aqui escolhidos são reveladores desses processos, cada um de forma específica, em virtude das articulações culturais e midiáticas que construíram.

Porém, antes de analisar ambas as situações, sugiro algumas reflexões sobre o hibridismo propriamente dito e suas particularidades na canção popular massiva.

O hibridismo

O que há em comum entre estes cinco fenômenos culturais: o arranjo jazzístico de piano, baixo e bateria de Dick Farney para o bolero "Alguém como tu"[2]; a música "Catimbó", do DJ Dolores; os *samples* de *standards* do jazz usados pelo grupo norte-americano US3; a música "Soul makossa", do camaronês Manu Dibango; e a versão do sucesso "Ai, se eu te pego", de Michel Teló, tocada no acompanhamento de uma procissão religiosa numa pequena cidade espanhola[3]?

[2] Ver vídeo de Dick Farney cantando "Alguém como tu" no programa *Ensaio*, da TV Cultura, especial de Elis Regina, de 1972, em: http://www.youtube.com/watch?v=e01mzvkQbCc.

[3] Ver vídeo em: http://www.youtube.com/watch?v=ndq-uSDtSkw.

Além de serem manifestações da música popular, há nelas o fato de terem sido produzidas por algum tipo de mistura de gêneros e contextos culturais, com ou sem tecnologia ou mídia. Ao conjugar elementos de origens diversas, cada uma dessas músicas é ouvida e reconhecida por seus aspectos intrínsecos e seus sentidos, sejam os de suas supostas origens, sejam aqueles oriundos das mesclas. Por tirar determinadas manifestações culturais de suas situações nascentes ou alterar com certa radicalidade seus parâmetros iniciais de significação, os processos de mescla e a criação de obras baseadas na mistura de referências têm sido definidos como *híbridos*.

O termo *híbrido*, retirado das ciências biológicas, e suas derivações foram e têm sido usados mais recentemente nas análises de objetos e processos culturais fundados na mistura, sobretudo pela riqueza semântica que contêm. Até o início do século XX, o híbrido era pensado de maneira negativa, sobretudo pelas teorias raciais, como degeneração dos elementos culturais puros, sempre em favor do que se determinava como pureza dominante. Nas últimas décadas, dentro do campo dos Estudos Culturais, os conceitos que envolvem *hibridização* têm sido utilizados, a partir de García Canclini (2000), para caracterizar processos culturais e produtos de múltiplas misturas, em especial os que ocorrem na América Latina. Diferente dos conceitos de mestiçagem e miscigenação, mais aplicados aos processos étnicos e/ou raciais, a noção de hibridismo pode ser pensada de maneira ampla como nomeação de um processo de mesclas culturais. Seu campo semântico envolve espaços culturais limitados e circunscritos, ou, como sugere o historiador Serge Gruzinski, refere-se "às misturas que se desenvolvem dentro de uma mesma civilização ou de um mesmo conjunto histórico" (GRUZINSKI, 2001, p. 62).

Um desses objetos culturais que sintetizam bem o conceito é a música popular, em especial a forjada no ambiente urbano a partir das tecnologias modernas de produção e reprodução sonora. Como indica J. Miguel Wisnik (1980), a canção popular é fruto

> […] dessa mistura em meio à qual se produz: a) embora mantenha um cordão de ligação com a cultura popular não letrada, desprende-se dela para entrar no mercado e na cidade; b) embora deixe-se penetrar pela poesia culta, não segue a lógica evolutiva da cultura literária, nem filia-se a seus padrões de filtragem; c) embora se reproduza dentro do contexto da indústria cultural, não se reduz às

> regras de estandardização. Em suma, não funciona dentro dos limites estritos de nenhum dos sistemas culturais existentes no Brasil, embora deixe-se permear por eles (WISNIK, 1980, p. 14).

O fato de não se vincular a um desses campos e, ao mesmo tempo, utilizar-se de seus elementos e situações, nos faz pensar na ductilidade que o produto cultural com tal perfil possui. A fina e delicada presença da canção nesses campos, em especial nos casos latino-americanos altamente mestiçados, permite-nos a inferência de outra característica do híbrido: o fato de que esse tipo de música não tem um regime de pureza a defender, nem de nacionalidade, nem de taxionomias científicas, e muito menos do bom gosto artístico. Porém, ao mesmo tempo que se desvia das nomenclaturas rígidas, revela em parte todos os ingredientes que lhe deram vida.

Por isso, sua conformação maleável e promíscua sugere uma análise cuidadosa que busque abarcar essa rica multiplicidade, fugindo de sistemas e estruturas que lhe definem essências aparentemente calcificadas. Solicita uma escuta atenta que trafegue teoricamente com a canção e deixe que dela se retirem os elementos usados e mesclados na sua constituição, longe de circunscrevê-los em conceitos fechados.

Se pensarmos a música popular no complexo contexto sociocultural e histórico latino-americano, surgem alguns parâmetros importantes para a reflexão. Não se pode descartar a dinâmica histórica de miscigenação entre africanos, europeus e indígenas autóctones e suas consequências nos campos variados da cultura. Esse ambiente mestiço potencializou a estrutura promíscua da música popular nos muitos gêneros, formas de canto e ritmos criados, adaptados e desenvolvidos no continente: casos em que instrumentos foram construídos com novos materiais e técnicas, estilos e ritmos foram produzidos por combinações de dados culturais distintos, sempre ao sabor da vida cotidiana e sob formas nítidas ou veladas de violência. Tais processos expandiram-se mais ainda quando a canção passou a ser produzida por processos industriais e consumida no mercado urbano moderno.

O trânsito incessante de informações, a sobreposição de tradições seculares, as constantes adaptações de fórmulas trazidas de fora, a fugacidade e o nomadismo de códigos estéticos (poéticos,

plásticos e sonoros), as ações desterritorializantes das tecnologias, todas são ações que ocorreram (e ainda se dão) na arte e na cultura latino-americanas e que supõem um corte com conceitos fixos, teleologias universalizantes e gêneros predeterminados. Por incorporar o dialogismo e ser polifônico por excelência, o hibridismo pressupõe algum rompimento com estabilidades teóricas e esperanças de unicidades semânticas. Como atesta Amálio Pinheiro, com relação à dificuldade no trato de noções logocêntricas como ordem e sucessão no âmbito cultural da América Latina:

> Parece que os conceitos intelectuais de memória, ordem e sucessão começam a ser interditados pela própria distribuição geográfico-urbana, que tende muito mais ao nomadismo adaptativo e assimilativo de formas heterogêneas do que à fixidez das homogeneidades hereditárias (PINHEIRO, 1994, p. 19).

Obviamente, não existe cultura congelada em estado idealmente puro, a não ser nos esquemas teóricos que tentam explicar determinado sistema sociocultural. A rigor, toda cultura está sempre em construção e em constante contato, já que não há sistemas simbólicos totalmente fechados e isolados. No entanto, diferentemente de sociedades mais racionalizantes, com limites identitários nítidos fundados em elementos mais estáveis e razoavelmente circunscritos, há sociedades que construíram suas identidades e sua produção simbólica exatamente a partir de mesclas devido às suas próprias circunstâncias históricas. Nelas, seu perfil híbrido pressupõe uma "identidade" móvel e plural, acionada conforme as sempre novas situações colocadas. As características deste segundo caso são o que alguns autores – Néstor García Canclini (2000), Haroldo de Campos (1979), Serge Gruzinski (2001), Alejo Carpentier (1988) e Jesús Martín-Barbero (2001) – identificam, cada um a seu modo e em áreas diferentes, como sendo a particularidade geral das culturas latino-americanas.

Longe de um possível "latino-americanocentrismo" ou de qualquer forma de salvação das "essências" culturais, a proposição aqui é identificar a característica híbrida da canção popular sem cair em limitações. Pensando assim, proponho apontar para o que os processos de mesclas traduzem para determinadas criações estéticas em determinadas condições materiais e simbólicas, como é o caso da música popular nos dois momentos sugeridos.

O híbrido tropicalista

O tropicalismo tem sido bastante analisado e avaliado: as condições nas quais ocorreu, suas características estéticas e seus legados. Oficialmente, o movimento começou com as apresentações de Caetano Veloso e Gilberto Gil no 3º Festival da Música Popular Brasileira da TV Record, em 1967, respectivamente com as músicas "Alegria, alegria" e "Domingo no parque", e durou até a prisão de ambos em dezembro de 1968. No entanto, como as manifestações culturais têm a forma dos processos, o movimento está longe de se limitar nitidamente a esse tempo-espaço. Seguindo o balizamento dado pela crítica literária Heloísa Buarque de Hollanda (1992), podemos pensar o tropicalismo como uma tomada de consciência estética e política, banhada pelos ventos da contracultura, frente a determinada situação de fechamento criativo e intolerância ideológica, conforme seus protagonistas apontavam:

> Desconfiando dos mitos nacionalistas e do discurso militante do populismo, percebendo os impasses do processo cultural brasileiro e recebendo informações dos movimentos culturais e políticos da juventude que explodiam nos EUA e na Europa [...], esse grupo [tropicalista] passa a desempenhar um papel fundamental não só para a música popular, mas também para toda produção cultural da época, com consequências que vêm até nossos dias (HOLLANDA, 1992, p. 53).

A luta política que ocorria no país no final dos anos 1960 situava, resumidamente, artistas e intelectuais entre duas claras posições: ou se colocavam em favor dos governos militares, ou se alinhavam às esquerdas e seus discursos engajados de salvação. Para um grupo de jovens compositores, alguns deles vindos da Bahia, pactuar com a ditadura não lhes parecia a melhor saída, tampouco se interessavam em vincular-se às esquerdas e reproduzir o nacionalismo das canções de protesto divulgadas pelos festivais de TV de grande audiência e mobilização. Era como pensavam Gil, Caetano, Tom Zé, Torquato Neto e Capinam, apoiados pelos maestros Rogério Duprat, Julio Medaglia, Sandino Hohagen, entre outros, vindos do movimento Música Nova. Esses músicos eruditos já haviam enfrentado situação, em parte, parecida quando lançaram o manifesto Música Nova,

em 1963, propondo maior atenção aos fenômenos estéticos a partir das indústrias culturais, sugerindo outra compreensão dos elementos musicais do passado em benefício da criação futura e buscando uma educação musical mais aberta aos novos fenômenos acústicos. Seus interesses se deram em favor de maior abertura à experimentação sem se limitarem aos preceitos de manter o nacionalismo musical.

Da mesma forma, porém em outro campo musical, os jovens compositores tropicalistas se colocaram contrários aos padrões que se repetiam na MPB de protesto dos festivais: manutenção dos gêneros nacionais (samba, baião, sertanejo etc.), uso de instrumentos acústicos e compatíveis com a tradicional leitura da brasilidade musical e, por fim, letras que cantavam os problemas sociais e o dever de "cantar juntos a canção" para esperar "o dia que virá".

A proposta tropicalista, instituída em manifestos na imprensa[4], em performances ao vivo em festivais e programas de TV e no corpo semiótico das canções, indicava saídas mais criativas para a canção popular naquele momento. Tratava a experimentação como princípio básico na busca de alternativas criativas que, retomando parte do discurso das vanguardas, mobilizassem a sociedade não apenas pela conscientização política, mas, acima de tudo, pela conscientização estética e cultural. O imperativo engajado de cantar o país, segundo eles, não deveria se limitar ao discurso social e politizado das esquerdas. Diferentemente, deveria abarcar desde as tradições ancestrais até os elementos da modernidade na época, sem se deixar levar pelas imagens integralizadas da cultura nacional, como queriam os projetos oficiais e, no polo oposto, os da esquerda. Conforme a historiadora Mariana Villaça, os traços principais do tropicalismo eram "[…] expor as contradições do país, o deboche, o discurso fragmentário, a utilização da colagem e da alegorização como recursos estéticos, a busca da conjugação entre moderno e arcaico, local e universal" (VILLAÇA, 2004, p. 144).

Tal postura experimental levou os tropicalistas a construir suas obras por dois caminhos que se entrelaçavam. Primeiramente, entenderam e trabalharam a canção dentro das relações que ela tinha com as indústrias culturais. Mesmo tendo sido forjada dentro dessa relação desde o início da gravação mecânica e da radiofonia,

[4] Sobre esses textos e a palavra "tropicalismo", ver Napolitano (2001, p. 247-250).

em princípios do século XX, a canção popular no Brasil nunca fora pensada e criada conscientemente como objeto artístico capaz de interferir em seus processos de produção e em seus significados culturais. Os tropicalistas foram, praticamente, os primeiros a conceber criativamente a música popular dentro das estruturas da cultura de massa, foram originais em utilizar os mecanismos da Indústria Cultural para colocar suas composições inovadoras no mercado e, por fim, produziram seus discos no Brasil[5], contando de maneira criativa com as possibilidades tecnológicas da época. Mesmo que, antes, a bossa nova e a jovem guarda tivessem equacionado parte dessas preocupações estéticas e mercadológicas, a amplitude e a incisão tropicalistas foram mais agudas.

Em segundo lugar, o ímpeto em romper com posturas já conhecidas e, ao mesmo tempo, reforçar as críticas e o deboche contra as noções conservadoras sobre o país os fez atualizar a antropofagia moderna de Oswald de Andrade da década de 1920, potencializando, com isso, o procedimento do hibridismo.

Quanto ao primeiro caminho, a solução de pensar a canção enquanto produto massivo deveu-se à consciência da ação consequente dentro da cultura de massa. Ao invés da pura rejeição e da crítica simplista, conforme cartilha das esquerdas, esses compositores e músicos aderiram às suas estratégias e as utilizaram em prol do seu trabalho experimental e provocador. Gravadoras, shows, campanhas para a empresa Rhodia, participação em programas de TV populares (Chacrinha, por exemplo) e a produção pelo grupo baiano do programa *Divino maravilhoso*, na TV Tupi, foram ações que envolviam mídias massivas do período. Alguns artistas tiveram maior sucesso, como Caetano, Gil, Gal Costa e os Mutantes; outros sofreram o afastamento de grandes gravadoras e das rádios, como ocorreu com Tom Zé.

O segundo caminho citado é o que mais se destaca, tendo em vista a proposição do hibridismo. A retomada da antropofagia oswaldiana foi programática e visava a um posicionamento crítico frente ao "nacionalismo defensivo" (segundo Caetano Veloso) das esquerdas na MPB. Os tropicalistas optaram por encampar em um mesmo trabalho tanto os elementos mais caros à tradição da música popular brasileira (samba, marcha de carnaval, instrumentos regionais, música

[5] Especialmente, o disco-manifesto coletivo *Tropicália ou Panis et Circenses* (Philips, 1968).

cafona etc.) como aspectos característicos da modernidade no período, provenientes do movimento *hippie* e da música pop (rock, guitarra elétrica, psicodelismo, roupas de plástico, cabelos compridos), e das soluções da arte de vanguarda (Helio Oiticica, o teatro de José Celso Martinez Correia, cinema novo etc.). Tais fusões de estilos e gêneros, que seguiam uma radical "estética da colagem", tiveram um caráter de provocação e, ao mesmo tempo, revelaram o perfil híbrido do experimentalismo tropicalista.

Segundo Villaça, os dois procedimentos composicionais mais usados pelos tropicalistas foram "[…] a paródia musical (imitação integral ou parcial de determinada obra) e a colagem (somatória ou justaposição de elementos musicais variados)" (VILLAÇA, 2004, p. 169). A paródia serve para desconstruir de maneira irônica a aura nacionalista defendida pelos mais engajados; já o procedimento da colagem (de ruídos, instrumentos, trechos de músicas etc.), ao justapor "[…] elementos diversos da cultura, obtém uma suma cultural de caráter antropofágico, em que contradições históricas, ideológicas e artísticas são levadas para sofrer uma operação desmistificadora" (FAVARETTO, 1996, p. 23). Tal operação ocorria com forte caráter crítico, pois desconstruía ironicamente os sentidos iniciais dados a cada um desses elementos vistos individualmente. Por exemplo, se para os mais tradicionais os gêneros musicais deveriam guardar certa pureza por definirem a nacionalidade em nome do discurso oficial ou da luta frente ao imperialismo norte-americano, os tropicalistas mostraram quão artificiais e ideológicas eram essas definições. Os procedimentos da paródia e da colagem faziam parte, assim, do grande processo de revisão cultural no final dos anos 1960, bastante crítico ao ufanismo oficial e ao nacionalismo engajado das esquerdas.

Nas canções, a *assemblage* de citações que corporificava o hibridismo tropicalista era nítida. Por exemplo, na letra de "Geleia geral", de Gil e Torquato Neto, havia o refrão "bumba-iê-iê-boi", híbrido que juntava o iê-iê-iê da jovem guarda com o folclórico bumba meu boi, e citações de "Canção do exílio", de Gonçalves Dias, do "Hino à Bandeira", do "Manifesto antropofágico", de Oswald, e de seu romance *Serafim Ponte Grande*, paralelas a citações melódicas de "O Guarany", de Carlos Gomes, e "All the way", de Frank Sinatra, do arranjo do maestro Rogério Duprat. O mesmo se percebia em "Tropicália", de Caetano Veloso. O arranjo inicial de Julio Medaglia misturava sons que simulavam uma floresta tropical à leitura de tre-

chos da carta de Pero Vaz de Caminha. Na letra, as citações da literatura brasileira (*Iracema*, de José de Alencar, e *Luar do sertão*, de Catulo da Paixão Cearense), da música popular (bossa nova, Carmem Miranda e jovem guarda), do cinema e da TV mobilizavam a desconstrução do discurso cultural nacional. A colcha de retalhos dessas canções desmistificava a posição de cada um desses elementos estranhamente aproximados e colocados em conjunção.

Assim, o híbrido tropicalista, ao juntar tradicional e moderno, nacional e estrangeiro, erudito e popular/massivo, colocava-se dentro das disputas que ocorriam no final dos anos 1960, num período prévio ao AI-5[6]. Ali, enquanto as esquerdas lutavam contra um governo ditatorial usando elementos ideológicos e chaves de viés nacionalista para o entendimento da nação, e enquanto se debatia a dualidade entre postura nacional e importação cultural, o híbrido devorador tropicalista, dentro de seu mais amplo sentido político, demonstrava o artificialismo de ambos os discursos. Esse hibridismo escancarou as contradições culturais do país por meio da relativização dos elementos dessas dualidades. Conforme Favaretto:

> O tropicalismo [...] expôs as indeterminações do país, no nível da história e das linguagens, devorando-as; reinterpretou em termos primitivos os mitos da cultura urbano-industrial, misturando e confundindo seus elementos arcaicos e modernos, explícitos ou recalcados, evidenciando os limites das interpretações sobre em curso (FAVARETTO, 1996, p. 48).

Em dezembro de 1968, a mão pesada da ditadura não distinguiu seus opositores. Da mesma forma que liquidou a esquerda, podou vários outros artistas em seu trabalho criativo.

No entanto, essa poda não foi pela raiz, e o experimentalismo não cessou. Teve apenas que se reencontrar numa nova situação com novas características.

[6] Ato Institucional nº 5, o mais rigoroso pacote de leis de exceção da ditadura militar, baixado em dezembro de 1968.

O híbrido pós-tropicalista

O AI-5 definiu o fechamento da sociedade brasileira na ditadura e atingiu especialmente políticos, intelectuais e artistas. Censura, perseguições e exílios, aliados à propaganda massiva do regime, cercearam parte do campo artístico, cujas iniciativas acabaram inibidas pela ação truculenta do Estado. Paralelamente, pegando carona no desenvolvimento registrado no início dos anos 1970 por causa do "milagre econômico", observou-se um crescimento da produção e das vendas de discos, com muitos cantores e grupos sendo lançados. As telenovelas impulsionaram parte dos lançamentos, vinculando a produção musical à televisão, sobretudo à TV Globo, que se expandia com força (PAIANO, 1994). No polo oposto, o sucesso das trilhas de telenovela e o sucesso televisivo fizeram diminuir a importância dos festivais patrocinados pelas emissoras, cuja forte mobilização política e social fora tantas vezes um incômodo aos governos militares (TATIT, 2005).

Esse cenário proporcionou o sucesso massivo de cantores e grupos populares[7] e, ao mesmo tempo, levou os compositores da MPB dos festivais a reorganizar seus projetos. De forma geral, o caminho trilhado por estes foi o experimentalismo, na busca de novas soluções estéticas dentro do cenário de exceção que os limitava, o que resultou em trabalhos polêmicos e lançou os compositores em um novo ciclo de produção criativa. De caráter mais político, por exemplo, a experimentação de Chico Buarque levou-o a curiosas estratégias para driblar a censura, como no LP *Sinal fechado* (Phonogram, 1974), de nome revelador, em que canta composições de outros autores. Um deles era Julinho de Adelaide, que, tempos depois, se soube que era um pseudônimo do próprio Chico.

No entanto, o discurso político, como se tinha visto nos últimos anos, não cabia mais na nova linguagem das canções, devido à censura e ao próprio esgotamento dos termos em que se colocavam os debates na época dos festivais. Não significava que a temática política estivesse fora da agenda dos compositores da MPB dos anos

[7] Um tipo curioso é o de jovens que compunham e cantavam em inglês, como Morris Albert, Dave MacLean, Christian, entre outros. O grande sucesso desses artistas era bancado, em boa parte, pelas telenovelas e pelo visual jovem usado na sua divulgação pelas gravadoras.

1970, mas seu entendimento se dava por desenhos alternativos, menos formais e mais alinhados aos desdobramentos da contracultura internacional. Na pauta contracultural da juventude estavam as novas e heterodoxas formas de compreender a sociedade, as relações sociais e as ideologias, e de pensar os gêneros, a dinâmica da política, os vínculos com o corpo e a natureza (DIAS, 2004).

As novas posturas tentaram deixar de lado visões padronizadas pela tradição e adotaram, cada vez mais, a relativização de padrões e conceitos. Havia no ar uma vontade de transformar o mundo, ou parte dele, em favor da liberdade de criação, das novas relações e de um contato mais próximo com a natureza dos seres e das coisas. Esses pensamentos e desejos animaram muitos compositores, nem sempre de maneira consciente. Muitos simplesmente se deixaram levar pelas novidades da contracultura e pelas novas experiências que sua tradução brasileira lhes colocava. Em grande parte, o tropicalismo já havia antecipado essas discussões, pois, ao relativizar conceitos fixados até sua época, ampliou novas e radicais combinações. Os compositores pós-tropicalistas observaram isso, tanto que, no início dos anos 1970, alguns deles lançaram-se na aventura da criação experimental, da tentativa do escândalo comportamental e do rompimento de determinados estilemas culturais e composicionais que ainda persistiam. Em seus trabalhos, havia uma nova forma de hibridização, já sem o pano de fundo político e ideológico que cercara o tropicalismo, mas plena de outras possibilidades.

Milton Nascimento e o grupo Som Imaginário desenvolveram uma linguagem nova mesclando a canção rural, o rock e a música erudita. Jards Macalé, tropicalista pouco conhecido, retomou a tradição do samba e da malandragem em distintas interpretações. Caetano Veloso, de volta do exílio no início da década, partiu para uma experimentação radical no disco *Araça azul* (Philips, 1972), em que os códigos que compõem a canção (voz, letra, canto, música, performance) e suas interfaces foram vasculhados e trazidos à escuta de forma crua. Ali presentes, além da imagem de capa em ângulo inusitado, estavam o grito, o sussurro, os sons guturais, o *non sense*, narrativas musicais e poéticas fragmentadas, tradições musicais e modernidades.

Longe dos embates políticos e ideológicos do final dos anos 1960, o hibridismo pós-tropicalista se voltou mais para o corpo semiótico da canção, por meio de novos materiais acústicos, desarticulações

de sentidos e audaciosas reconstruções. Parte dessa estratégia pode ser entendida como "política" na medida em que se colocou como reação marginal ao cenário oficial de exceção da ditadura. Tratava-se de um dos flancos do "discurso da marginalidade": em linhas gerais, na impossibilidade de o artista e sua obra interferirem na realidade do país, conforme se pretendia antes, optou-se pelo afastamento, pela agressão simbólica, pelo aparente descompromisso ou pela radical experimentação. Tal desalinhamento do discurso se viu no cinema marginal da década de 1970, nos poetas marginais, no teatro debochado do grupo Asdrúbal Trouxe o Trombone, nos espetáculos andróginos dos Dzi Croquettes[8], entre outros exemplos de manifestações não tradicionalmente engajadas, mas, muitas vezes, até mais críticas e incisivas por atingirem padrões estéticos e comportamentais calcificados.

No circuito da música popular, manifestações próximas foram vistas e ouvidas. Uma delas foi o uso heterodoxo do corpo na dança andrógina de Ney Matogrosso no trio Secos & Molhados. Outro corpo estranho era visto em Walter Franco cantando sua música "Cabeça" no VII Festival Internacional da Canção (FIC), no palco de um Maracanazinho lotado, de forma tranquila e serena em meio à intensa vaia da plateia. Houve ainda os corpos em comunidade do grupo Novos Baianos e suas famílias em sintonia com a natureza no sítio Cantinho do Vovô, em Jacarepaguá (RJ), conjugando samba e rock. Por fim, a fotografia em *close* na capa do disco *Todos os olhos*, de Tom Zé (Continental, 1973), que faz uma bolinha de gude posta entre os lábios parecer estar em local mais apelativo e escatológico do corpo.

Se hetorodoxia é a melhor palavra para caracterizar tais situações, junto dela se compuseram novas formas do hibridismo na canção, devido à aura de dessacralização que os processos de mistura demonstram: ao juntar ou friccionar elementos distantes, rompia-se com os sentidos dados *a priori* e os reinventava em novas e inusitadas situações, o que assustava os mais tradicionais acostumados às ortodoxias de quaisquer latitudes.

Foi assim que Tom Zé desconstruiu o samba em várias faixas de seu disco *Estudando o samba* (Continental, 1975). Ali, o compositor decantou o gênero em seus estilemas básicos e o recriou mesclando

[8] Sobre a questão da marginalidade e do deboche, ver estudos de Fernão Ramos (1987) e de Heloísa B. de Hollanda (1992 e 2004) e o documentário *Dzi Croquettes*, de Tatiana Issa e Raphael Alvarez (Brasil, TRIA Productions/ Canal Brasil, 110 min., 2009).

com ruídos e com outros instrumentos estranhos ao gênero, cantado sob outros compassos e com arranjos inusitados. Algo próximo se percebe na canção "Todos os olhos", do disco homônimo, em que o canto se mistura a gritos e ruídos[9] para construir a noção de perseguição e vigilância do período.

Os Novos Baianos também lançaram mão de híbridos entre samba, choro, frevo e rock em várias de suas músicas. "Samba da minha terra", clássico de Dorival Caymmi regravado no disco *Novos Baianos F.C.* (Continental, 1973), é um exemplo de como a cadência rítmica do samba se mesclou à virulência acústica saturada do rock. Ou como se ouve nos solos de guitarra de Pepeu Gomes que alinhavaram o rock e o choro em suas melodias em faixas do disco *Acabou chorare* (Continental, 1972). Como observamos noutra oportunidade:

> Em *Tinindo trincando*, há trechos "roqueiros" nos fraseados da guitarra com efeito de distorção alternados com partes tocadas no ritmo do baião, nas quais se destacam as percussões. Em *Preta pretinha*, os solos de cavaquinho e craviola mesclam escalas pentatônicas características do *rock* com melodias do choro. Algo parecido ocorre no samba *Swing em Campo Grande*: nos solos de violão e craviola de Pepeu é possível ouvir, como pequenas citações, fraseados no idioma melódico típico do *rock* (além da escala, há a técnica do *bend*, que consiste em levantar a corda para fazê-la soar um quarto de tom ou meio tom acima da original) em meio ao arranjo acústico do regional que acompanha a voz (VARGAS, 2011, p. 471).

Nesses casos, apesar de os Novos Baianos colocarem em contato elementos musicais representativos da tradição da música brasileira e do que se definia como novidade na época, trabalhava-se o híbrido de maneira distinta do tropicalismo. Antes, as escolhas se davam em função de um posicionamento dentro dos debates políticos e estéticos que ocorriam no final dos anos 1960; depois, os nexos entre os aspectos hibridizados se localizaram mais especificamente na discussão estética, nas experiências estritamente poéticas e musicais, nas formas corporais dos intérpretes ou na visualidade das capas de disco.

[9] Uma espécie de "não canção", como se referem Durão e Fenerick (2010) às composições de Tom Zé.

Dois hibridismos, dois experimentalismos

A análise anterior sobre os dois períodos indica duas das múltiplas faces que a hibridização musical e cultural tomou na música brasileira. Certamente, se tomarmos todo o percurso da canção popular do país, teremos outras situações em que essa dinâmica criativa se estabeleceu. No entanto, é fundamental que a observação sobre esses casos se estabeleça em seus específicos parâmetros culturais e históricos.

Nas duas situações tratadas, há ainda as relações particulares com os respectivos contextos midiáticos. Se havia um debate em torno do uso criativo dos meios de comunicação e das tecnologias de gravação no momento do tropicalismo, no início dos anos 1970, essa discussão, em parte, se arrefeceu. A expressão "em parte" não significa que as mídias e as indústrias culturais da época foram aceitas passivamente, ou que os compositores não tivessem se colocado em posição crítica frente a esses agentes. Ao contrário, os trabalhos de Tom Zé, Jards Macalé, Gonzaguinha e vários outros compositores demonstram o posicionamento crítico. O que se transformou foram os perfis desses posicionamentos e a consciência de que algumas dessas ferramentas midiáticas pudessem alterar a produção da canção. Nesse aspecto, é possível dizer que, apesar do cenário ditatorial do país e da concentração das indústrias culturais pela política econômica, houve novas oportunidades de experimentação nos estúdios e programas de TV, surgiram outros espaços de atuação do músico e foram desvendadas distintas formas de atuação estética no campo da música popular, por exemplo, com os novos usos do corpo e da encenação, da capa de disco como suporte visual de determinado conceito.

Sobre as gravadoras, houve o caso da Continental, empresa nacional ligada à música regional, mas que, na tentativa de fazer concorrência às grandes multinacionais que dominavam o mercado (Philips, por exemplo), gravou vários desses novos artistas, como Tom Zé, Walter Franco, Secos & Molhados e Novos Baianos. Seus objetivos eram atrair o prestígio simbólico de um público elitista ou descobrir algum sucesso.

Ao longo dos anos 1970, gravadoras, emissoras de TV e de rádio souberam se organizar em favor de um maior controle do mercado musical, ação que levou ao sufocamento de algumas das criações

do pós-tropicalismo: Tom Zé não conseguiu gravar depois de 1978, o Secos & Molhados acabou já no segundo LP, os Novos Baianos de desfizeram no final da década, Jards Macalé e Jorge Mautner também gravaram menos discos.

De qualquer forma, alguns que saíram dos dois momentos continuaram produzindo: Caetano, Gil, Ney Matogrosso, Milton Nascimento, entre outros. Tal situação de sucesso para alguns e portas fechadas a outros foi o ponto de partida de novos compositores e músicos que surgiram a partir do meio universitário na passagem dos anos 1970 para os 1980 e que optaram por romper com a indústria fonográfica antes mesmo de entrar nela. A opção de artistas experimentais como Arrigo Barnabé, Itamar Assumpção e dos grupos Rumo e Premeditando o Breque, em São Paulo, foi desenvolver o que se chamou de produção independente. Mas esta é outra história, em outro contexto e com outros hibridismos.

Referências

BURKE, Peter. *Hibridismo cultural*. São Leopoldo, RS: Ed. Unisinos, 2003.

CAMPOS, Haroldo de. Ruptura dos gêneros na literatura latino-americana. In: MORENO, C. F. (Coord.) *América Latina em sua literatura*. São Paulo: Perspectiva, 1979, p. 281-305.

CARPENTIER, Alejo. *La música en Cuba*. 3. ed. La Habana: Letras Cubanas, 1988.

DIAS, Lucy. *Anos 70*: enquanto corria a barca. 2. ed. São Paulo: Senac, 2004.

DURÃO, Fabio A.; FENERICK, J. Adriano. Tom Zé's unsong and the fate of the Tropicália movement. In: SILVERMAN, R. M. (Ed.) *The popular avant-garde*. Amsterdã: Rodopi Press, 2010, p. 299-315.

FAVARETTO, Celso. *Tropicália alegoria alegria*. 2. ed. São Paulo: Ateliê, 1996.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. *Culturas híbridas*: estratégias para entrar e sair da modernidade. 3. ed. São Paulo: Edusp, 2000.

GRUZINSKI, Serge. *O pensamento mestiço*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

HOLLANDA, Heloísa B. de. *Impressões de viagem*: CPC, vanguarda e desbunde – 1960/70. 3. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.

_____. *Asdrúbal Trouxe o Trombone*: memórias de uma trupe solitária de comediantes que abalou os anos 70. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2004.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações*: comunicação, cultura e hegemonia. 2. ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2001.

NAPOLITANO, Marcos. *"Seguindo a canção"*: engajamento político e indústria cultural na MPB (1959-1969). São Paulo: Annablume/Fapesp, 2001.

PAIANO, Enor. *O berimbau e o som universal*: lutas culturais e indústria fonográfica nos anos 60. São Paulo, 1994. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo.

PINHEIRO, Amálio. *Aquém da identidade e da oposição*: formas na cultura mestiça. Piracicaba (SP): Ed. Unimep, 1994.

RAMOS, Fernão. *Cinema marginal (1968-1973)*: a representação em seu limite. São Paulo: Brasiliense/ Embrafilme, 1987.

TATIT, Luiz. A canção moderna. In: *Anos 70*: trajetórias. São Paulo: Iluminuras/ Itaú Cultural, 2005, p. 119-124.

VARGAS, Herom. Tinindo Trincando: contracultura e rock no samba dos Novos Baianos. *Contemporânea*, UFBA, v. 9, n. 3, p. 461-474, set.-dez. 2011.

VILLAÇA, Mariana M. *Polifonia tropical*: experimentalismo e engajamento na música popular (Brasil e Cuba, 1967-1972). São Paulo: Humanitas/FFLCH-USP, 2004.

WISNIK, J. Miguel. O minuto e o milênio ou por favor, professor, uma década de cada vez. In: BAHIANA, A. M. et al. *Anos 70*: música popular. Rio de Janeiro: Europa, 1980, p. 7-14.

Capítulo 6

Convergência, hibridação e midiatização: conceitos contemporâneos nos estudos da comunicação

Laan Mendes de Barros

O contexto da comunicação neste início do século XXI é de intensas transformações e de redefinições conceituais. A passagem da cultura de massa para a cultura de rede tornou nosso campo mais complexo e dinâmico e nos obriga a repensar as especificidades de nossos objetos de estudo e as delimitações do próprio campo. Hibridações midiáticas e transposições de linguagem caracterizam procedimentos de inovação presentes nos fenômenos com os quais nos ocupamos e merecem nosso exame, desde uma perspectiva teórica e epistemológica. Este texto se insere nesse cenário e pretende contribuir para o debate. Nele repassamos os conceitos de convergência, hibridação e midiatização diante das transformações tecnológicas e culturais contemporâneas. E é nas articulações entre comunicação e cultura que assentamos nossas reflexões sobre estes tempos de midiatização e interculturalidades.

Retomamos aqui noções já apresentadas em artigo publicado na revista *Hermès* (BARROS, 2010), intitulado "L'interculturalité à l'heure de l'hybridation communicationnelle". Naquela ocasião

discutíamos a natureza plural e complexa da cultura na contemporaneidade, em desdobramentos que partiam do conceito de "tradução cultural", passavam pelos conceitos de "coabitação cultural" e "interculturalidade" e encontravam sintonias na noção de "transculturalidade", proposta por Octavio Ianni (2000)[1]. Para tanto, buscávamos explicações na chave das "mediações culturais da comunicação", conforme nos propunha Martín-Barbero (1997). Desta feita, problematizamos aquele conceito, trabalhado de maneira espelhada, como "mediações comunicacionais da cultura" – acompanhando a revisão feita pelo seu proponente (MARTÍN-BARBERO, 2004) – e transitamos para a chave da "midiatização", em um movimento que pode ser entendido como uma transposição conceitual. Os autores Henry Jenkins, Manuel Castells, Néstor García Canclini e José Luiz Braga comparecem com destaque nestas reflexões.

Cultura de convergência

O termo "convergência" está bem difundido no discurso acadêmico contemporâneo. Fala-se de "convergência tecnológica", "digital", de "convergência midiática" e, mesmo, de "convergência cultural". E essas dimensões da convergência se articulam, podem ser vistas de forma convergente, pensadas no contexto de uma "cultura da convergência", como nos sugere Henry Jenkins (2009). Para ele, a "convergência dos meios de comunicação" leva a uma "cultura participativa", alimentada por uma "inteligência coletiva", termo que ele toma emprestado de Pierre Lévy (1998). Ao falar de convergência, Jenkins refere-se "ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam". E entende que "convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando" (JENKINS, 2009, p. 29).

[1] Em *Enigmas da modernidade-mundo* (2000), Ianni escolhe o termo "transculturação" para denominar os processos de intercâmbio, aculturação, mestiçagem e hibridação presentes nas relações culturais da sociedade contemporânea.

Ou seja, as transformações tecnológicas, que se revelam na constituição de sistemas de informação interconectados, se desdobram no campo econômico, cultural e social. E, no campo da comunicação, em particular, essa convergência se apresenta na interdependência entre meios, veículos e atividades profissionais, bem como nos novos modos de produção, circulação e consumo de informação e entretenimento, dos quais decorrem novos formatos e linguagens. Vivemos tempos de convergências midiáticas, nos quais convivemos com múltiplos suportes de mídia. E, neste contexto, ainda segundo Jenkins:

> A circulação de conteúdos – por meio de diferentes sistemas midiáticos, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais – depende fortemente da participação ativa dos consumidores. Meu argumento aqui será contra a noção de que a convergência deve ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos (JENKINS, 2009, p. 29-30).

Reconhecemos a consistência dessas formulações de Jenkins, que deslocam a noção de convergência do campo da tecnologia ao campo da cultura. Poderíamos dizer – retomando categorias de Marx – que se trata de uma articulação dialética entre infraestrutura e superestrutura. E, nessa perspectiva, forma e conteúdo se interpenetram. É bem verdade que essas conexões mediadas pelo aparato midiático, em constante transformação, não se dão, necessariamente, de forma harmônica e convergente, como veremos mais adiante neste texto. Mas, aqui, esse deslocamento da atenção do plano da técnica ao plano da cultura acrescenta complexidade às nossas reflexões sobre os fenômenos comunicacionais, que se apoiam, vale lembrar, na noção do deslocamento "dos meios às mediações", proposta por Martín-Barbero (1997).

E, nestas articulações entre comunicação e cultura, cabe observar que a convergência também se dá entre informação e entretenimento. É fácil notar que os mesmos aparatos por meio dos

quais as pessoas consomem – e reelaboram – informações são usados também para a diversão e o entretenimento. Isso fica evidente, especialmente, em relação aos segmentos mais jovens da população dos centros urbanos. O consumo de notícias, a busca de informações e os processos de estudo são entremeados por interações nas redes sociais, pela escuta musical, por acessos a produções cinematográficas e audiovisuais e pelas incursões no universo dos *games*. As próprias divisas entre informação e entretenimento são diluídas, com reflexo nas linguagens da mídia, nos campos de atuação profissional e nos processos de produção e consumo de conteúdos midiatizados.

Na "cultura da convergência" são estabelecidas novas relações entre ser humano e tecnologia, que promovem, de certa forma, uma revalorização do consumidor, como participante ativo dos processos que se desenrolam. Mais que um ponto final do sistema de transmissão de informações, o receptor é induzido a interagir, a "fazer conexões" com outras informações, a interpretar e reelaborar os conteúdos. E, neste sentido, o termo "convergência" pode bem denominar as dinâmicas colaborativas, que levam à constituição de uma "inteligência coletiva", a qual pode ser vista, segundo Jenkins, "como uma fonte alternativa de poder midiático". Para ele, "estamos aprendendo a usar esse poder em nossas interações diárias dentro da cultura da convergência" (JENKINS, 2009, p. 30).

Antes dele, ao elaborar "uma antropologia do ciberespaço", Pierre Lévy já descrevia a inteligência coletiva como "uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências", que teria como base e objetivo "o reconhecimento e o enriquecimento mútuos das pessoas, e não o culto de comunidades fetichizadas ou hipostasiadas" (LÉVY, 1998, p. 28-29). Portanto, para Lévy, a inteligência coletiva deve ser pensada como um movimento livre, sem controles e institucionalizações, sem mitificação. Vivemos, é fato, em um tempo de acessos diretos e circulação intensa de informações, sem instâncias intermediárias, um tempo de "desintermediação".

Embora divirjam em vários aspectos, ambos os autores assumem uma postura otimista em relação às possibilidades de diálogo e cooperação entre pessoas e segmentos sociais. Eles partem do pressuposto de que o conhecimento pode ser construído a partir de um esforço comum, de maneira compartilhada. Tal perspectiva permite que relacionemos a noção de convergência ao sentido original

da palavra comunicação, quando pensada a partir do verbo latino *communicare*, que significa "tornar comum", "compartilhar".

O exercício da recepção, em um contexto de convergência, se converte em algo necessariamente coletivo, plural. E, neste sentido, a noção de midiatização da sociedade – como retomaremos mais adiante – ganha força e merece nossa atenção. Mais que um movimento burocrático de decodificação das mensagens que recebe, o fruidor realiza uma experiência de produção de sentidos. Assentam-se as bases de uma "cultura participativa", na qual já não cabe falar "sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo" (JENKINS, 2009, p. 30).

No entanto, as relações políticas, econômicas e culturais nestes tempos de convergência não se traduzem, como num passe de mágica, em relações democráticas, equitativas. As possibilidades de integração e participação se ampliam. Mas as exclusões e desigualdades permanecem. A lógica do mercado parece ainda presidir as dinâmicas sociais. Alguns são mais reticentes; outros, mais otimistas no que se refere às novas relações de poder e influência. Jenkins, embora não despreze os problemas, aposta nas possibilidades de conscientização, adaptação e negociação entre as empresas de mídia e os consumidores:

> Empresas midiáticas estão aprendendo a acelerar o fluxo de conteúdo midiático pelos canais de distribuição para aumentar as oportunidades de lucros, ampliar mercados e consolidar seus compromissos com o público. Consumidores estão aprendendo a utilizar as diferentes tecnologias para ter um controle mais completo sobre o fluxo da mídia e para interagir com outros consumidores. As promessas desse novo ambiente midiático provocam expectativas de um fluxo mais livre de noções e conteúdos. Inspirados por esses ideais, os consumidores estão lutando pelo direito de participar mais plenamente de sua cultura (JENKINS, 2009, p. 46).

Não há dúvida de que vivemos um tempo de maior interação e liberdade de expressão, que pode potencializar a democratização da cultura a partir de relações mais transparentes entre a mídia e o

público consumidor. A comunicação deixa de ser vista apenas como um meio difusor de uma ideologia dominante, um instrumento de manipulação das massas, e se torna elemento estruturante da vida em sociedade. Mas ainda são muitas as divergências e dúvidas referentes à "sociedade em rede", o que nos dificulta falar em uma "cultura da convergência".

Manuel Castells (2009) nos adverte que "a sociedade em rede, como qualquer outra estrutura social, não deixa de ter contradições, conflitos sociais e desafios de formas alternativas de organização social" (CASTELLS, 2009, p. 427). Ele nos lembra que "a economia informacional/global é capitalista; sem dúvida, mais capitalista que qualquer outra economia na história" (CASTELLS, 2009, p. 418); embora reconheça se tratar de um tipo distinto de capitalismo, mais difuso e dinâmico, que integra novos concorrentes, empresas e países, mesmo que mantenha setores excluídos. Segundo o autor:

> As novas tecnologias da informação desempenharam papel decisivo ao facilitarem o surgimento desse capitalismo flexível e rejuvenescido, proporcionando ferramentas para a formação de redes, comunicação a distância, armazenamento/processamento de informação, individualização coordenada do trabalho e concentração e descentralização simultâneas do processo decisório (CASTELLS, 2009, p. 412-413).

Ele identifica na sociedade em rede em que vivemos uma nova cultura, que surge "a partir da superação dos lugares e da invalidação do tempo pelo espaço de fluxos e pelo tempo intemporal: cultura da virtualidade real" (CASTELLS, 2009, p. 427). No livro *A sociedade em rede* (CASTELLS, 2006)[2], um capítulo é dedicado ao que ele chama de "cultura da virtualidade real". À indagação "o que é um sistema de comunicação que, ao contrário da experiência histórica anterior, gera *virtualidade real?*", ele responde:

[2] *Sociedade em rede* é o título do primeiro – e mais conhecido – volume da clássica tríade em que o autor estuda "a era da informação: economia, sociedade e cultura". Os outros dois são: *O poder da identidade* (2008) e *Fim do milênio* (2009), que também são citados neste texto.

> *É um sistema em que a própria realidade (ou seja, a experiência simbólica/material das pessoas) é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz-de-conta, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas se transformam na experiência*. Todas as mensagens de todos os tipos são incluídas no meio porque este fica tão abrangente, tão diversificado, tão maleável, que absorve no mesmo texto de multimídia toda a experiência humana, passado, presente e futuro... (CASTELLS, 2006, p. 459).

Temos, é verdade, um novo cenário midiático que nos desafia a novas teorizações sobre os fenômenos comunicacionais, que precisam ser pensados em outras escalas de tempo e espaço, ou mesmo de desterritorialização e intemporalidade. Não se trata, por certo, da mera transição da comunicação de massa para a comunicação em rede, de uma mudança apenas tecnológica, que implica a substituição de equipamentos e sistemas antigos por outros mais "modernos". As velhas e as novas mídias se sobrepõem, experimentam também um movimento de convergência. As classificações tradicionais da mídia – massiva, corporativa, alternativa, grupal e interpessoal – já não nos atendem satisfatoriamente.

O conceito de convergência se aplica bem ao universo midiático contemporâneo. Não há como negar que vivemos, sim, em um contexto de convergência midiática. O campo da comunicação se relaciona ao das telecomunicações. Televisão, cinema, rádio, jornal, indústria editorial e fonográfica já não podem ser pensados fora de suas articulações com o mundo da rede de computadores interconectados, que hoje conhecemos como internet. As próprias profissões do campo da comunicação já não podem ser concebidas como especialidades isoladas[3], como fazíamos nos anos 1960. Hoje os conteúdos dos meios impressos e eletrônicos se sobrepõem e compartilham o mesmo aparato tecnológico, interconectado em rede. As linguagens se mesclam em poéticas e estéticas contínuas e difusas, em um jogo de polifonias e polissemias, criadas e interpretadas em campos semânticos e pragmáticos distintos, que tornam complexa e rica a produção de sentidos.

[3] Embora a reforma curricular da área da Comunicação Social realizada em âmbito nacional, neste início do século XXI, tenha apontado, justamente, na direção das especializações profissionais e da reserva de mercado.

A literatura, o cinema, a música, a fotografia e outras formas trafegam pela rede e nos chegam hoje aos mesmos equipamentos digitais, cada vez mais portáteis e interconectados. Vivemos o tempo da convergência midiática, da multimídia, em que "tecnologias e linguagens são mescladas e a interatividade é a lógica das relações entre os seres humanos e entre eles e as máquinas" (BARROS, 2010, p. 174). As linguagens midiatizadas também são outras, mais híbridas, sem as divisões tradicionais entre verbal e não verbal, entre impresso e audiovisual. No lugar da sequencialidade linear que caracterizava as narrativas tradicionais, nestes tempos de convergência, a produção e a fruição das mensagens se dão em simultaneidade e constante reelaboração. O receptor é mais que receptáculo, mais que decodificador do que foi codificado por outrem. Ele assume um novo papel, mais ativo, que implica a seleção e edição dos conteúdos e a repercussão de sentidos.

Ocorre que, neste contexto de convergência, também existem divergências: os conflitos e contradições seguem presentes. Embora as tecnologias operem articulações e permitam a construção de relações, o excesso de informações e a superficialidade e dispersão com as quais nos relacionamos acabam nos colocando em uma situação de fragmentação em nossa relação com a mídia. Vivemos tempos de ampla quantidade de informações, mas de qualidade discutível. O que nos alenta é que os processos de produção de sentidos são complexos e nada lineares, são plenos de articulações e mediações socioculturais, são híbridos.

Hibridação cultural

Até aqui trabalhamos o conceito "convergência". Ele fica bem assentado quando nos referimos às articulações midiáticas nestes tempos de interconexão planetária e de plataformas multiúso, ricas em interatividade. Como vimos, a noção de convergência não se limita aos contornos das tecnologias de informação e comunicação, mas encontra eco na própria constituição da cultura contemporânea, repleta de diversidades e contradições. Neste sentido, no entanto, o termo em si soa um tanto inadequado, uma vez que sugere um movimento de concentração, de unidades que convergem a um ponto central. Há que se reconhecer que as relações culturais vivenciadas

na sociedade contemporânea não são, exatamente, convergentes; que o conflito, mais que o consenso, preside a maioria das relações sociais. Embora menos estanques, as identidades culturais seguem diversas, refletindo singularidades em meio à globalização. Por outro lado, fica claro que são amplas e difusas as interações culturais e que a identidade de um grupo social já não pode ser enquadrada de maneira simplificada em um conjunto preciso de marcas.

Vivemos, pois, um tempo de interculturalidades e hibridismos, em movimentos ora de concentração, ora de dispersão. No estudo desse contexto de hibridações culturais, alguns adotam uma concepção idealizada de pluralidade, que acaba por ocultar as desigualdades sociais e econômicas. A esse respeito, Stuart Hall nos lembra que "juntamente com as tendências homogeneizantes da globalização, existe a 'proliferação subalterna da diferença'" (HALL, 2008, p. 57), o que se configura, segundo ele, em "um paradoxo da globalização contemporânea", pois, se por um lado, as coisas parecem ser mais ou menos semelhantes entre si, por outro ocorre a proliferação das "diferenças".

Trata-se, portanto, de um contexto complexo, repleto de ambivalências e contradições. No qual se articulam, em uma construção temporal-histórica, um "presente-futuro" com um "passado-presente", refletidos na sobreposição de elementos nostálgicos, a realidade do tempo presente e as perspectivas de futuro. No qual também se sobrepõem, em uma construção espacial-geográfica de territórios difusos, o campo e a cidade, o centro e a periferia, o colonizador e o colonizado. A esse respeito, Stuart Hall adverte que:

> [...] hibridismo não é uma referência à composição racial mista de uma população. É realmente outro termo para a lógica cultural da *tradução*. Essa lógica se torna cada vez mais evidente nas diásporas multiculturais e em outras comunidades minoritárias e mistas do mundo pós-colonial (HALL, 2008, p. 71).

Se o hibridismo já se fazia presente no contexto pós-colonial, que se consolidou no decorrer do século XX, reconheçamos que ele se intensifica no contexto da sociedade interconectada em rede. Na contemporaneidade, tempo e espaço se tornam fluidos, híbridos. Com isso, somos desafiados a superar a visão dicotômica das relações

sociais e a estratificação de classificações até então consolidadas. É o caso, por exemplo, da categorização de níveis culturais como cultura superior e inferior, ou do enquadramento rígido das manifestações culturais, como cultura erudita, popular e massiva.

É nessa linha que García Canclini escreve *Culturas híbridas* (2008), em que nos adverte que "assim como não funciona a oposição abrupta entre o tradicional e o moderno", também, "o culto, o popular e o massivo não estão onde estamos habituados a encontrá-los". E, nessa perspectiva, ele sustenta que "precisamos de ciências sociais nômades, capazes de circular pelas escadas que unem esses pavimentos" (GARCÍA CANCLINI, 2008, p. 19). A noção da hibridação cultural se aplica bem a esse contexto de fluidez e circulação. Os signos da hibridação estão em toda parte. O passado e o presente se sobrepõem e se articulam com as perspectivas do futuro. O tempo físico diacrônico encontra sua relatividade ao se projetar em outras escalas de tempos práticos, simbólicos.

Em especial no âmbito das sociedades que têm grandes desigualdades sociais, que experimentaram processos intensos de migração e miscigenação, a hibridação cultural se apresenta mais marcante e extensa. A América Latina se enquadra bem nessas condições. García Canclini analisa diversos fenômenos culturais e midiáticos que refletem as contradições latino-americanas e traz vários exemplos da realidade mexicana, nos quais identifica a hibridação do primitivo com o moderno, do artesanal com o industrial, do alternativo com o hegemônico. Para ele, no contexto das culturas híbridas, "desmoronam todas as categorias e os pares de oposição convencionais (subalterno/hegemônico, tradicional/moderno) usados para falar do popular". Ele reconhece a existência de "novas modalidades de organização da cultura, de hibridação das tradições de classe, etnias e nações", que "requerem outros instrumentos conceituais" (GARCÍA CANCLINI, 2008, p. 283).

Mais que o conceito de "convergência cultural", que se aproxima à idealização de uma "aldeia global", sugerida por McLuhan (1995), preferimos acompanhar a noção de "culturas híbridas", proposta por García Canclini, a fim de compreender as culturas contemporâneas em sua pluralidade e complexidade. De forma que a diversidade, os conflitos e contradições também sejam considerados, desde uma perspectiva dialética, elementos estruturantes do cenário sociocultural. Parece ser mais consistente falarmos

de hibridação cultural quando buscamos explicações para a conjuntura cultural contemporânea.

A noção de hibridação não fica restrita à cultura contemporânea, no universo da superestrutura. Podemos também aplicá-la a dimensões do campo da infraestrutura. Quando nos referimos à dimensão multimídia dos novos aparatos de recepção e às dinâmicas de interconexão nos processos de edição, transmissão e recepção de conteúdos, podemos falar de hibridação midiática e tecnológica. Aliás, a mídia sempre teve essa natureza híbrida, pois um novo meio sempre assimila elementos de meios anteriores. Isso fica evidente no cinema e na televisão, meios que sintetizam outros meios e tecnologias.

No campo das telecomunicações, são vários os recursos voltados à modulação, à conversão e à hibridação de sistemas. Exemplo disso são as chamadas *TVs conectadas*, que contam com interfaces de convergência tecnológica capazes de levar, por meio de protocolos, para o mesmo aparelho receptor, conteúdos produzidos e distribuídos em sistemas distintos, criando com isso outros sistemas híbridos. É o caso do HbbTV (*Hybrid Broadcast Broadband TV*), que combina a TV aberta, a TV por assinatura (via cabo ou satélite) e a internet banda larga, que pode trazer conteúdos multimídia. Podemos, pois, falar em hibridação tecnológica.

Mas é no campo da linguagem que a lógica da hibridação se apresenta de forma ainda mais dinâmica no composto midiático atual. O cinema é síntese de outros meios e tecnologias, como a fotografia e a fonografia, e de múltiplas linguagens, pois combina o teatro, a dança, as artes plásticas, a música, o desenho e a computação gráfica. Além do trabalho dos atores, planejado no roteiro, são vários os recursos de linguagem que compõem as produções cinematográficas, como a iluminação, a sonorização, o cenário, o figurino, a maquiagem etc. A linguagem do cinema é, por certo, híbrida. O mesmo ocorre com a televisão. E outros meios também têm essa natureza.

Diferentes linguagens artísticas se sobrepõem, como que em uma bricolagem, nos produtos midiáticos contemporâneos. Isso pode se observar no campo da poética, presente no "objeto estético", e no campo da estética propriamente dita, concretizada na "percepção estética". Essas duas dimensões da "experiência estética" já estavam presentes nas formulações de Mikel Dufrenne (1992a e 1992b), em sua *Phénoménologie de l'expérience esthétique*, escrita em

meados do século XX, e se revelam bem consistentes no contexto das culturas híbridas contemporâneas.

A hibridação pode comparecer no processo de criação e produção dos objetos estéticos e está presente nos discursos midiáticos, quando mesclam estilos, referências e elementos de composição, ou quando experimentam processos de transposição de uma linguagem a outra. As adaptações de obras literárias no cinema e na TV são claros exemplos dessas dinâmicas de ressignificação, que se veem potencializadas no contexto das mídias digitais e da interconexão de aparatos eletrônicos, dadas as suas possibilidades de edição, armazenamento e manipulação.

A própria percepção estética, vivenciada no âmbito da fruição ativa, é dinamizada quando o fruidor tem à sua mão recursos que combinam a recepção com a reedição, a recriação e a distribuição de conteúdos. O Instagram, por exemplo, combinado com o Twitter, potencializa sua presença nas redes sociais, hoje interconectadas, o que permite que a percepção se desdobre da experiência estética à experiência poética – da recepção à criação-produção. As imagens podem ser manipuladas, editadas e rediagramadas, produzindo novas relações com outros elementos de linguagem. No campo da música, também, são múltiplas as possibilidades de apropriação e recriação, que resultam desde a publicação de *playlists* singulares à transposição de conteúdos sonoros, presente na criação de *ringtones* personalizados, ou nas composições de música eletrônica e nas mixagens dos DJs.

São objetos estéticos híbridos, que permitem percepções estéticas também híbridas, correspondentes a representações e apropriações culturais concebidas em um universo de mestiçagem e sincretismo, próprios destes tempos de hibridação cultural que caracterizam a sociedade midiatizada.

Midiatização da cultura

"Mediações" e "midiatização" são termos recorrentes nos estudos mais recentes da comunicação no Brasil. Tanto é que mereceram a publicação de um livro pela Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação (COMPÓS), organizado por Jeder Janotti Jr., Maria Ângela Mattos e Nilda Jacks (2012), que reú-

ne um conjunto de trabalhos dedicados à reflexão sobre o binômio "mediação & midiatização". Nessa obra, defendemos que os dois conceitos são complementares. O primeiro – mediações[4] – já estava presente no vocabulário da área desde o final dos anos 1980, quando Martín-Barbero escreveu a obra *Dos meios às mediações* (1997), já citada neste texto, e recebeu novo fôlego quando seu autor passou a falar das "mediações comunicacionais da cultura". O segundo termo – midiatização – tem sido adotado por vários pesquisadores brasileiros, com destaque a José Luiz Braga, que o problematiza no livro *A sociedade enfrenta a sua mídia* (2006).

Como, então, observamos, "os dois termos não são conflitantes, já que eles sugerem conotações bem próximas". "Midiatização" tem sido "pensada como uma nova forma de sociabilidade, decorrente de uma lógica midiática". "Mediações" apontam o sentido "das interações sociais, que nos dias de hoje se dão essencialmente – mas não exclusivamente – por intermédio da mídia" (BARROS, 2012, p. 88).

Aqui, interessa-nos especialmente o conceito "midiatização", relacionado à cultura. Falamos, então, em midiatização da cultura, ou em cultura midiatizada.

Braga (2012, p. 31-52) demarca mais claramente os contornos de um e outro conceito, embora reconheça que o sentido que atribui ao termo "midiatização" é muito próximo à proposição de "mediações comunicacionais da cultura"[5] (BRAGA, 2012, p. 34). Ele deixa claro que o termo "midiatização" não corresponde "a uma aplicação ou predomínio da indústria cultural sobre a sociedade" (BRAGA, 2012, p. 35). Ao contrário, aposta nas possibilidades de setores da sociedade "agirem nas mídias e pelas mídias", o que já transparecia no próprio título do livro de 2006, já mencionado. A noção de "esfera pública" comparece naquelas formulações: "incluímos, portanto,

---

[4] Preferimos adotar o termo no plural, como o faz Martín-Barbero, pois entendemos que se trata de um conjunto de *mediações*, sejam elas de natureza cultural ou comunicacional.

[5] Na tradução de *Ofício de cartógrafo* foi usado o termo "mediações comunicativas da cultura", reproduzido no texto de Braga. Optamos por "mediações comunicacionais da cultura", pois entendemos que o adjetivo em questão deve nascer, pelo uso do sufixo, do substantivo "comunicação", pois é a ela concernente, e não do verbo "comunicar", de maneira a denotar natureza conceitual e não ação prática ou efetividade das mediações.

como precondição para uma esfera pública midiática a necessidade de existência de um sistema de interações sociais sobre a mídia que comporte processos críticos pujantes e autorreflexivos" (BRAGA, 2006, p. 55).

Como se pode observar, a sociedade é vista por Braga como lugar de apropriação dos discursos midiáticos[6] e de interação com a mídia. O autor considera que há uma "contiguidade entre a mídia e todas as demais atividades da sociedade que podem ser referidas (incluídas) ou penetradas pela mídia e seus processos". Mas, também, que "há tensões porque, ao interferir e eventualmente disputar espaço, entram em choque (ou tentam se articular) lógicas distintas de 'fazer coisas'" (BRAGA, 2006, p. 56). Trata-se, portanto, de um jogo dialético, de interação, entre a sociedade e a mídia.

Nessa mesma direção, Castells fala sobre *o poder da identidade*, a partir dos novos fluxos de informação da sociedade em rede. Para ele,

> *A nova forma de poder reside nos códigos da informação e nas imagens de representação em torno das quais as sociedades organizam suas instituições e as pessoas constroem suas vidas e decidem o seu comportamento. Este poder encontra-se na mente das pessoas*. Por isso o poder na Era da Informação é a um só tempo identificável e difuso. Sabemos o que ele é, contudo não podemos tê-lo, porque o poder é uma função de uma batalha ininterrupta pelos códigos culturais da sociedade (CASTELLS, 2008, p. 423).

Podemos, então, articular a noção de "sociedade em rede" com a noção de "midiatização da sociedade", na perspectiva de que os processos de apropriação e produção de sentidos na Era da Informação acontecem de forma circular e difusa, como parte de um "sistema de interação social sobre a mídia", como nos propõe Braga (2006). Trata-se de "um sistema *de circulação diferida e difusa*", no qual "os sentidos midiaticamente produzidos chegam à sociedade e passam a circular nesta, entre pessoas, grupos e instituições, impregnando e parcialmente direcionando a cultura"

[6] Nessa mesma perspectiva, organizamos o livro *Discursos midiáticos: representações e apropriações culturais* (BARROS, 2011), que registra reflexões e investigações de nosso Grupo de Pesquisa Cultura nas Mídias e Mediações Culturais (CoMMuniCult).

(BRAGA, 2006, p. 27). Ou seja, os sentidos dos discursos midiáticos se entranham e se espalham no tecido social, passam a integrá-lo. O que nos leva a aceitar a noção de uma sociedade midiatizada, de uma cultura midiatizada.

Na sociedade em rede, essa circulação difusa, divergente dos discursos midiáticos, se vê potencializada, uma vez que as possibilidades de apropriação e representação cultural ganham novas dimensões, em razão do fluxo de informação e da própria disposição das pessoas e grupos sociais, que assumem um papel ativo em suas interações com a mídia. A midiatização da sociedade passa hoje pela "criação e recriação contínua de circuitos, nos quais, articulados com processos de oralidade e processos do mundo da escrita, os processos que exigem intermediação tecnológica se tornam particularmente caracterizadores da interação" (BRAGA, 2012, p. 50). Por outro lado, importa reconhecer que não são as tecnologias e a mídia que produzem os processos, "mas sim todos os participantes sociais, grupos *ad-hoc*, sujeitos e instituições que acionam tais processos" (BRAGA, 2012, p. 50).

Essas interações entre a sociedade e a mídia experimentam, de fato, novos circuitos, próprios da convergência midiática e tecnológica, e circulam por múltiplos contextos das interações cotidianas, balizadas por mediações socioculturais. O que justifica a adoção da ideia de "mediações culturais da comunicação", formulada por Martín-Barbero. Por outro lado, essa circulação dos sentidos propostos pela mídia, intensificados no contexto da convergência midiática, coloca a comunicação como elemento estruturante da sociedade. Tal fato nos permite falar em "mediações comunicacionais da cultura", quando nos referimos à sociedade midiatizada contemporânea. É, pois, nessa dimensão que encontramos sinergia entre os dois conceitos: mediações e midiatização. É nessa linha que pensamos em midiatização da sociedade e da cultura. Como indica Braga, "ao mesmo tempo em que a questão comunicacional se torna presente e fundante para a sociedade, os processos sociais se midiatizam – no sentido de que tomam diretamente iniciativas midiatizadoras" (BRAGA, 2012, p. 34).

A midiatização da cultura leva à constituição de novas identidades pessoais e grupais. Essas identidades se refletem em instâncias de poder, de forma a alimentar o "sistema de interações sociais sobre a mídia", que implica uma "resposta social", que restabelece

relações de poder. Segundo Castells, "as identidades fixam as bases de seu poder em algumas áreas da estrutura social e, a partir daí, organizam sua resistência ou seus ataques na luta informacional pelos códigos culturais que constroem o comportamento e, consequentemente, novas instituições" (CASTELLS, 2008, p. 424).

Algumas articulações a título de conclusão

Interessa-nos pensar como esses três conceitos contribuem para os estudos de comunicação; como alteram e ampliam os entendimentos relativos aos fenômenos sígnicos e linguísticos; como adensam e aprofundam as relações entre comunicação e cultura no contexto da sociedade midiatizada. Vale considerar "cultura da convergência", "hibridação cultural" e "midiatização da cultura" a partir de uma perspectiva dialética e crítica, contextualizada no tempo histórico e no lugar social em que pensamos comunicação. Assim, evitaremos tanto o pessimismo quase apocalíptico, como o ufanismo tecnológico. Assim, inserimos nossas reflexões no contexto do pensamento comunicacional latino-americano, no qual aprendemos a relacionar comunicação e cultura para além das abordagens instrumentais presentes nas teorias tradicionais e ainda predominantes nas práticas e na formação do comunicador, em que aprendemos a pensar para além das fronteiras geográficas e disciplinares.

Octavio Ianni (2000) discute os "enigmas da modernidade -mundo" e nos propõe o conceito de "transculturação". Ao discutir a questão da identidade cultural e a dimensão da "nacionalidade" em um contexto de transnacionalização, ou globalização, ele sugere que adotemos uma "outra perspectiva na análise da cultura em geral, assim como das artes em especial, destacando-se a literatura". Ianni reconhece as "contribuições realizadas e possíveis a partir do emblema nacional"; mas que hoje é preciso "experimentar a perspectiva aberta pela noção de contacto, intercâmbio, permuta, aculturação, assimilação, hibridação, mestiçagem ou, mais propriamente, transculturação" (IANNI, 2000, p. 95). Mas vale observar que o conceito de "transculturação", proposto pelo saudoso pensador brasileiro, não se assenta em uma lógica positivista e não sugere o sentido de harmonia ou equilíbrio.

> A transculturação pode ser o resultado da conquista e dominação, mas também da interdependência e acomodação, sempre compreendendo tensões, mutilações e transfigurações. Tantas são as formas e possibilidades de intercâmbio sociocultural, que são muitas as suas denominações: difusão, assimilação, aculturação, hibridação, sincretismo, mestiçagem e outras, nas quais se buscam peculiaridades e mediações relativas ao que domina e subordina, impõe e submete, mutila e protesta, recria e transforma (IANNI, 2000, p. 107).

Como ele, entendemos que as mudanças e transfigurações que caracterizam a cultura contemporânea, em um contexto de mundialização, são mais que conjunções homogêneas e pacíficas. Elas não se dão em um contexto de harmonia e equilíbrio. Mas de conflitos, negociações e conquistas. Daí a provisoriedade de falarmos em "convergência", ou mesmo em "hibridação". Convenhamos, os processos não são exatamente convergentes, no sentido da construção de consensos. Tampouco resultam de hibridações ocasionais, sem controle. As mudanças culturais da sociedade mundializada são fruto de confrontos e tensões, de dominações e resistências, e devem ser tratadas em sua dimensão política e social. Os conceitos aí estão, mas precisam ser problematizados, aprofundados.

A estruturação da sociedade, com seu complexo jogo de tensões e assimilações, passa pelos contornos da mídia, sendo por ela mediada. Voltamos, então, ao binômio mediações e midiatização, há pouco trabalhado neste texto, sempre desde uma perspectiva dialética.

A noção de midiatização valoriza a sociedade como instância de produção cultural, capaz de interagir com a mídia e dar a ela uma resposta. Mais que massa de manobra, a sociedade ganha força e poder de interação com a mídia, a partir de uma construção coletiva de sentidos diante das proposições dos sistemas de informação. Dá-se um processo de "negociação", que implica a circulação dos discursos midiáticos, a sua apropriação por parte dos segmentos sociais e a reelaboração de sentidos. E isso fica ainda mais dinamizado no contexto da sociedade em rede, interconectada, sustentada em uma "cultura de convergência", que leve o cidadão a assumir seu protagonismo na condução de seu destino.

Também, o conceito de mediações merece ser revisitado no contexto das reflexões aqui trazidas, na medida em que ele desloca

o foco predominante nos estudos da comunicação dos meios ao universo das mediações socioculturais que permeiam os processos de recepção, na sociedade. Mais que a dimensão tecnológica da comunicação, interessa-nos pensar sua dimensão cultural, que, no contexto de convergência, hibridação e midiatização, próprias da sociedade contemporânea, ganha novos contornos de rica complexidade.

Nestes tempos em que as articulações entre comunicação e cultura são permeadas por dinâmicas de convergência e hibridação, é necessário investir em uma práxis da comunicação, de forma a superar o antagonismo entre teoria e prática ainda presente em nosso campo. Precisamos aplicar a lógica da convergência ao nosso pensar e fazer comunicação. A sociedade precisa de comunicadores comunicólogos, que se disponham à reflexão sobre sua ação, a fim de reconhecer as novas dimensões sociais e culturais da comunicação na contemporaneidade.

Referências

BARROS, Laan Mendes de. L'interculturalité à l'heure de l'hibridation communicationnelle. In: *Hermès: Cognition, Communication, Politique*, Paris, v. 56, CNRS Editions, p. 173-180, 2010.

_____. Recepção. Mediação e midiatização: conexão entre teorias europeias e latino-americanas. In: JANOTTI JR, Jeder; MATTOS, Maria Ângela; JACKS, Nilda (Org.). *Mediação & midiatização* (Livro Compós 2012). Salvador: EDUFBA, 2012, p. 79-105.

_____ (Org.). *Discursos midiáticos*: representações e apropriações culturais. São Bernardo do Campo: UMESP, 2011.

BRAGA, José Luiz. *A sociedade enfrenta a sua mídia*: dispositivos sociais de crítica midiática. São Paulo: Paulus, 2006.

_____. Circuitos *versus* campos sociais. In: JANOTTI JR, Jeder; MATTOS, Maria Ângela; JACKS, Nilda (Org.) *Mediação & midiatização* (Livro Compós 2012). Salvador: EDUFBA, 2012, p. 31-52.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*: a era da informação: economia, sociedade e cultura. v. 1. 9. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

_____. *O poder da identidade*: a era da informação: economia, sociedade e cultura. v. 2. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

_____. *Fim do milênio*: a era da informação: economia, sociedade e cultura. v. 3. 5. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

DUFRENNE, Mikel. *Phénoménologie de l'expérience esthétique* – Tome I – L'objet esthétique. Paris: Presses Universitaires de France, 1992a.

_____. *Phénoménologie de l'expérience esthétique* – Tome II – La perception esthétique. Paris: Presses Universitaires de France, 1992b.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. *Culturas híbridas*: estratégias para entrar e sair da modernidade. 4. ed. São Paulo: Edusp, 2008.

HALL, Stuart. *Da diáspora*: identidades e mediações culturais. Belo Horizonte: UFMG, 2008.

IANNI, Octavio. *Enigmas da modernidade-mundo*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

JANOTTI JR, Jeder; MATTOS, Maria Ângela; JACKS, Nilda (Org.). *Mediação & midiatização* (Livro Compós 2012). Salvador: EDUFBA, 2012.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva*: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 1998.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. 10. ed. São Paulo: Cultrix, 1995.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações*: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1997.

_____. *Ofício de cartógrafo*: travessias latino-americanas da comunicação na cultura. São Paulo: Loyola, 2004.

Capítulo 7

Programas interativos e regimes de interação na comunicação televisual: a experiência de *Animecos* da TV Unesp[1]

Ana Silvia Lopes Davi Médola

Introdução

Dentre as muitas incertezas e as novas perspectivas de comunicação geradas pelo ecossistema midiático da contemporaneidade, fortemente influenciado pela convergência dos suportes tecnológicos digitais, as questões relativas aos procedimentos de produção textual – invariavelmente afetada em função do surgimento de cada novo meio ou de cada avanço tecnológico – incidem diretamente nos procedimentos de enunciação, implicando muitas vezes reapropriações dos sistemas de linguagem preexistentes e, consequentemente, inovações no processo de reescritura tanto de

[1] O presente trabalho é derivado do *paper* apresentado no GP Televisão e Vídeo do XII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

caráter estético quanto comunicacional. Nessa perspectiva, procuraremos refletir sobre a linguagem televisual no contexto midiático atual, de modo a identificar compatibilidades e incompatibilidades entre as características estruturantes dos suportes em convergência e os desafios que apresentam em função da associação das lógicas de diferentes suportes capazes de processar a produção e o fluxo do conteúdo audiovisual.

Para pensar tais questões a partir de elementos concretos, tomamos como objeto *Animecos*, uma série de desenhos animados interativos, destinada ao público infantil e realizada com recursos de computação gráfica para a TV digital. Trata-se de um produto de experimentação desenvolvido na TV Unesp, emissora da Universidade Estadual Paulista, para ser veiculado em sistema de transmissão digital, capaz de permitir a interatividade proposta no conteúdo do programa. O projeto *Animecos* tem o propósito de investigar soluções de linguagem em televisão no padrão de televisão digital interativa em implantação no Brasil e prevê a realização de doze episódios, cada um com três minutos de duração. Com caráter educativo e temática ecológica, as histórias são vividas por três animais-personagens – os *Animecos* – e um quarto personagem que surge para apresentar a interatividade que o desenho disponibiliza, além das conclusões da narrativa. O desenho se oferece como interativo e multimidiático, pois é concebido com uma estrutura de aplicativos para televisão digital, dispositivos móveis e portal web.

A proposta de análise de *Animecos* tem como motivação principal discutir questões relevantes para os desafios da televisão no momento atual, buscando refletir sobre as possibilidades de hibridização entre os sistemas de linguagem da televisão e do computador – dois dispositivos que, no processo comunicacional, possibilitam formas de interação diferentes. Sendo, em sua gênese, suportes tecnológicos capazes de produzir formas de comunicação de naturezas distintas num ambiente de convergência, a associação de ambos tem como ponto de conexão a manifestação audiovisual e impõe necessariamente um processo de adaptação.

Em relação aos conteúdos audiovisuais, do ponto de vista da constituição de formas de visualidade, é importante salientar que a matriz cinematográfica da representação imagética permanece como referência e é facilmente identificável nos *players* eletrônicos da atualidade, que processam a veiculação de sons e imagens em

movimento. Assim, desde as primeiras experiências cinematográficas até as mais recentes produções de conteúdos televisivos, observamos a ocorrência de uma estrutura de base comum da visualidade quando são considerados elementos como o suporte planar das diferentes telas, a relação especular do observador em relação ao objeto e a organização em perspectiva. Entretanto, os dispositivos comunicacionais guardam suas especificidades, de modo que, apesar dessas características estruturantes, o surgimento de cada novo recurso nos suportes de representação audiovisual gera possibilidades outras de textualização.

Buscando compreender como a convergência midiática demanda novas estratégias enunciativas na televisão, implicando reconfigurações na linguagem e inovações de formato, partiremos da noção de dispositivo privilegiando a televisão como meio para buscar compreender os processos que regem a incorporação de novas possibilidades de escritura do texto televisual, em função da lógica digital do suporte que incorpora características de outros dispositivos e passa a conviver com o caráter ubíquo proporcionado pela conectividade entre os dispositivos, que, para além da função de *player*, oferecem por suas características constitutivas outras possibilidades de acesso e fruição com os conteúdos.

O entendimento da televisão como dispositivo é tema amplamente abordado por autores como Casetti (1996, p. 36-46), Fausto Neto (2006, p. 96), Carlón (2004, p. 105), Fechine (2008, p. 26-38) e abrange a noção não apenas do aparato técnico, mas, sobretudo, a articulação das instâncias envolvidas na situação de comunicação, considerando desde a confecção do texto em determinada linguagem (audiovisual, no caso da TV), resultante de um dado sistema de produção destinado a um receptor projetado. Todo o complexo que envolve as relações de comunicação é regido por regimes de interação a partir da fruição de conteúdos que articulam práticas sociais e formas de apropriação cultural.

Assim, a questão da produção e do consumo de conteúdos interativos na televisão digital é matéria de interesse que analisaremos à luz dos avanços da sociossemiótica desenvolvida por Eric Landowski acerca dos regimes de interação. Alinhado com as propostas de pesquisa do Grupo de Estudos Audiovisuais (GEA), da Universidade Estadual Paulista (Unesp), pretende-se lançar um olhar sobre como a regularidade dos procedimentos discursivos são afetados, sob a ótica

dos regimes de interação que incidem na configuração de conteúdos que visam levar à intervenção do enunciatário em um programa televisual interativo.

Fluxo televisivo e o desafio da interatividade

As potencialidades da convergência tecnológica ainda não estão totalmente claras para produtores e pesquisadores de televisão, e isso pode ser observado nos programas e nas tímidas tentativas de inserir elementos interativos nos formatos já consolidados. Os "modelos" de produção que procuram explorar as possibilidades da convergência ainda são bastante indefinidos, e qualquer esforço no sentido de buscar enquadrar as iniciativas em gêneros e formatos incide no obstáculo de delimitar as experiências em um vasto campo semântico, que, em alguns momentos, abriga múltiplos significados. O objeto que aqui analisaremos é um exemplo, pois, do ponto de vista da expressão visual, trata-se de uma animação gráfica comumente identificada como um desenho animado. Já do ponto de vista das classificações por gêneros de programas televisivos, é difícil estabelecer se este produto audiovisual interativo está situado mais como ficção ou como jogo, se é educativo ou de entretenimento? Podemos afirmar que, assim como a convergência tecnológica produz hibridismos na junção de recursos, isso é replicado no formato, nos conteúdos e nos processos de fruição, de modo que *Animecos* é um exemplo de como a televisão digital, enquanto dispositivo que agrega características outras como interatividade, portabilidade e conectividade, inexistentes na transmissão analógica, instaura novas estratégias de comunicação. Em relação a isso, cabe um parêntese para registrar que, enquanto os radiodifusores brasileiros insistem em ressaltar o ganho inequívoco de qualidade de som e imagem da transmissão da televisão digital em relação à analógica, além da ampliação da possibilidade de acesso em função da captação em dispositivos móveis e portáteis, e os representantes do governo brasileiro trabalham no sentido de agregar à televisão as potencialidades do computador, permitindo o acesso a um mundo conectado pela internet, julgamos que a conjunção de todos esses recursos inaugura uma fase que poderá romper com paradigmas consolidados ao longo da história da TV, como a existência de grade de programação, espaço comercial estabelecido em função da relação tempo/audiência, entre

outros. Entretanto, conforme argumentaremos adiante, acreditamos que a transmissão direta enquanto elemento constitutivo da TV irá conviver com os novos recursos decorrentes da convergência.

Como podemos observar, indefinição e prospecção são a tônica diante dos discursos que procuram circunscrever o papel da televisão digital, e os estudiosos do tema, atuando em áreas distintas como a computação, a engenharia eletrônica e a comunicação, podem ser ainda divididos entre os céticos, os quais opinam que a televisão digital ainda não foi capaz de demonstrar de que forma produz algo realmente transformador, e aqueles que vislumbram no contexto da convergência a ampliação do papel social da televisão ao agregar e se adaptar aos paradigmas introduzidos pela informatização dos dispositivos comunicacionais. Assim, o desafio de refletir sobre as tendências da produção e da inovação em formatos de programas para televisão passa, necessariamente, pela discussão de como a TV se constitui como dispositivo e como as formas expressivas são afetadas.

A noção de *dispositivo* apresenta várias acepções no campo de estudos do audiovisual (XAVIER, 1983, p. 411), mas para a discussão aqui proposta consideramos pertinente compartilhar o entendimento oriundo das teorias do cinema de que dispositivo compreende um complexo de técnicas que envolvem todo o constructo da representação articulada também à experiência de fruição. Para Mario Carlón (2004, p. 105), o conceito de dispositivo circunscreve os modos de funcionamento de diferentes modalidades de produção de sentido a partir da apropriação cultural do aparato técnico. Portanto, com base no entendimento de que dispositivo articula determinações recíprocas entre meio e práticas sociais, procuramos demarcar que, ao tratarmos de dispositivo nessa perspectiva mais ampliada, estamos pensando no estabelecimento das bases da relação comunicativa em todo o processo que envolve a textualização e seus respectivos discursos capazes de forjar valores e formas de consumo.

Na televisão, a condição fundamental que rege todas as demais disposições diz respeito à aspectualização[2] temporal, mais

[2] Compreende-se a aspectualização como a disposição de determinada categoria no momento da discursivização mediante a qual revela a presença implícita de um actante observador. No caso da transmissão televisiva, a categoria temporal contempla a duratividade como elemento aspectual da relação comunicacional entre enunciador e enunciatário.

especificamente à sincronicidade inerente à transmissão. A coincidência entre o momento de captação e de recepção de sons e imagens em movimento é característica inequívoca do aparato televisivo e determinante para a configuração dos gêneros discursivos:

> O tempo é, sob vários aspectos, um fator determinante na nossa relação com os gêneros informativos da TV. Composta por gêneros discursivos os mais diversos, a própria TV confere diferentes tratamentos ao tempo, de acordo com os formatos que disponibiliza. Em todos eles, porém, pode-se pensar a instauração do tempo, nos enunciados manifestos, a partir de uma relação de concomitância ou não concomitância com o ato de enunciação (FECHINE, 2008, p. 119).

A transmissão direta tem a capacidade de produzir a concomitância fruída em espacialidades diferentes, gerando o efeito de sentido de presença, conforme demonstra a autora. E é a partir da matriz da temporalidade que podemos elencar os modos como a televisão se estrutura e delineia as formas de consumo, sejam tecnológicas, culturais, econômicas ou sociais. Dessa maneira, não é possível analisar a televisão como um todo uniforme; ao contrário, o olhar deve considerar as modalidades de produção e recepção que transitam em torno da dicotomia gravado ou "ao vivo", da "co-incidência" temporal da captação e da recepção, isto é, da concomitância ou não concomitância.

Precursor da reflexão acerca da influência da categoria contínuo vs. descontínuo da temporalidade na transmissão televisiva e do desdobramento no estabelecimento das formas de organização dos conteúdos e das formas de sua apropriação sociocultural, Raymond Willians (1975) denomina como "fluxo" a organização de sequências ou conjunto de sequências alternadas com implicações tanto na instância da produção televisiva quanto na recepção, que, em sua experiência de telespectador, decodifica reiterações e alteridades das formas apresentadas. O fluxo, analisado a partir da relação produção-recepção, remete necessariamente à questão do estabelecimento de contrato entre as instâncias da enunciação, no sentido de estabelecer um fazer cognitivo-interpretativo capaz de produzir a comunicação. Esse "código" compartilhado que permite distinguir os conteúdos apresentados em fluxo é construído por

uma práxis enunciativa (FONTANILLE, 2007, p. 271-274) que remete a um fazer resultante de um regime de interação estabelecido pela "programação", termo relativo à acepção sociossemiótica postulada por Eric Landowski (2009), conforme trataremos mais adiante, e que difere semanticamente de "programação" de televisão ou fluxo de "programação" etc.

Importante ressaltar que a organização de conteúdos no fluxo televisivo forja condutas de produção e práticas de consumo que são alteradas com a chegada da digitalização. Os meios de comunicação de massa que estruturaram sociedades midiatizadas ao longo do século passado estão diante agora do estabelecimento de outro sistema de comunicação. Assistimos a uma transformação na configuração desses meios enquanto dispositivos de comunicação. Isso porque todos são atingidos, em seu *modus operandi*, pelas novas lógicas de produção e consumo introduzidas a partir das tecnologias da convergência (VILCHES, 2003; JENKINS, 2008; SCOLARI, 2009, p. 174-201).

Ao refletir sobre aspectos relativos à produção de uma experiência interativa, consideramos necessário partir da premissa de que produção televisiva na contemporaneidade só pode ser pensada na perspectiva da digitalização dos meios, com seus dispositivos interativos, novas plataformas de circulação, novas lógicas de distribuição e comercialização. Dessa forma, a questão central que se coloca é: como operar com a questão do fluxo de transmissão, seja direta ou de programas gravados? Como as características dos dispositivos digitais irão incidir na formatação dos programas e nas formas de veiculação, considerando a permanência da lógica de disponibilização de conteúdos em fluxo? A solução para a ocorrência da interatividade em concomitância à manutenção do fluxo estaria nos dispositivos de segunda tela com suas características de mobilidade e portabilidade? Mais do que a tendência já observada em países como os Estados Unidos, essa integração parece ser uma possibilidade de compatibilizar a emissão de conteúdo de interesse coletivo com a almejada participação da recepção por meio das estratégias enunciativas, que propõe uma relação com níveis de interatividade.

Sabe-se que a distribuição de conteúdos em aparelhos móveis e portáteis introduz outros modos de recepção, apontando para uma maior individualização nos modos de fruição. Desdobramento disso pode vir a ser a hipersegmentação dos conteúdos, o que se configura como algo mais próximo do tipo de conteúdo oferecido

por bancos de dados do que da conhecida televisão analógica. Para Carlos Ferraz (2009, p. 15-43), com a mobilidade e a interatividade, cada usuário pode receber conteúdo orientado e adaptado às suas preferências pessoais. No caso da TV móvel, já com canal de retorno para a interatividade disponível via telefonia celular.

Diante dessa realidade, a organização dos conteúdos em grade de programação sintonizada com a temporalidade das ações cotidianas das sociedades nas quais as emissoras estão inseridas passa a não fazer mais tanto sentido como na televisão analógica e generalista das primeiras décadas de popularização do meio, em que o telespectador assistia em casa, numa atividade coletiva e familiar, conforme descreve Wolton (2003). Essa prática social de consumo da TV em fluxo vem se transformando gradativamente há décadas em função de avanços que vão desde o surgimento do videocassete até o barateamento dos aparelhos de televisão. No contexto digital, os equipamentos pessoais geram outras demandas em função de uma audiência conectada que não tem mais na fruição do fluxo de programas a única forma de acesso aos conteúdos televisivos. Isso cria nichos de audiência com propósitos bastante específicos, de modo que os usos da televisão na atualidade trazem grandes perspectivas de geração de novos formatos e modelos de negócios.

Interatividade e processos produtivos: reprogramando a programação

Todas as possibilidades de novos arranjos comunicacionais, entre os quais destacamos a interatividade, demandam, portanto, o redesenho dos sistemas produtivos e de acesso aos conteúdos em função da introdução de novos procedimentos de discursivização capazes de hibridizar estruturas de linguagens da televisão e dos suportes digitais. De acordo com Lucia Santaella (2001), em seu estudo sobre a lógica das matrizes da linguagem e pensamento, sonora, visual e verbal, todas as linguagens são híbridas:

> Quando se trata de linguagens existentes, manifestas, a constatação imediata é de que todas as linguagens, uma vez corporificadas, são híbridas. A lógica das três

> matrizes [...] nos permite inteligir os processos de hibridização de que as linguagens se constituem. Na realidade, cada linguagem existente nasce do cruzamento de algumas submodalidades de uma mesma matriz ou do cruzamento entre submodalidades de duas ou três matrizes. Quanto mais cruzamentos se processarem dentro de uma mesma linguagem, mais híbrida ela será (SANTAELLA, 2001, p. 379).

Mais do que a hibridização de linguagens, os enunciados interativos da televisão digital hibridizam, no tocante à visualidade, procedimentos enunciativos da televisão e do computador numa lógica expressiva denominada por Janet Murray (2003) como aditiva. Ou seja, os procedimentos enunciativos próprios da arquitetura da interface da web são transpostos para os enunciados televisivos sem considerar as características do meio, resultando muitas vezes em soluções não apropriadas do ponto de vista da usabilidade (TEIXEIRA, 2009), comprometendo a comunicação.

O hibridismo gerado por essa transposição requer novas competências para a assimilação dos processos de interação comunicacional no ambiente de convergência tanto por parte de quem produz quanto de quem consome. O quadro teórico que nos permitirá problematizar a questão das reconfigurações de linguagem, em seus hibridismos na produção da interatividade na televisão, está em *Interacciones arriesgadas* (LANDOWSKI, 2009). Nesta obra são descritos quatro regimes de interação, diferentes entre si, na perspectiva da teoria do sentido. Partindo das definições clássicas dos regimes de programação (princípio de regularidade) e da manipulação (princípio de intencionalidade), o autor propõe duas operações opositivas: o regime de acidente (princípio de azar) e o de ajuste (princípio de sensibilidade).

A base da identificação e da formalização dos princípios reside na maneira pela qual os sujeitos estabelecem suas relações com o mundo, com os outros sujeitos e consigo mesmos. Dessa forma, a interação nas práticas sociais não se define substancialmente, mas pela dinâmica das relações de contrariedade, contraditoriedade e implicação, intercambiáveis entre si a partir de dois modos de estar no mundo: o fazer-ser, no eixo relativo aos modos de existência, e o fazer-fazer, no eixo dos modos de ação.

Ao descrever esses dois modos de estar no mundo, os regimes de interação relacionados ao modo de existência correspondem, segundo o autor, à programação e ao acidente, enquanto os relacionados aos modos de ação correspondem à manipulação e ao ajustamento (LANDOWSKI, 2009, p. 103). Tais regimes de interação são observáveis nas práticas sociais e formam um sistema que admite não apenas deslocamentos de um ao outro, mas também a ocorrência de concomitâncias, devendo ser, portanto, analisados em conjunto.

Tendo em vista que os hibridismos de linguagem derivados da convergência incidem no regime de programação – no qual as formas de ação implicam exterioridade e interobjetividade, pois representam relações de transitividade entre sujeitos ou entre sujeito/objeto, e que está fundado nas regularidades que podem ser decorrentes tanto das causalidades físicas como dos condicionamentos socioculturais ou de processos de aprendizagem –, os enunciados interativos do cenário midiático convergente incidem diretamente nas ações rotineiras dos modos de fruição de TV em seus comportamentos automatizados.

A conjunção dos princípios e procedimentos subjacentes aos regimes de interação nos permite a visualização de como as relações se interdefinem e se intercambiam em práticas de fruição de textos que convocam a intervenção do enunciatário. No caso dos episódios de *Animecos*, veremos adiante a ocorrência de estratégias enunciativas orientadas pelo hibridismo entre os regimes de programação já naturalizados na textualização televisual, mas que passam a incorporar também procedimentos característicos de interface da web.

Sendo, portanto, a forma de produção e recepção dos conteúdos devidamente programados, contém aquelas regularidades próprias de um regime seguro, sem desvios, no qual um sujeito se molda a um sistema organizado e preestabelecido. O que pressupõe o regime de programação é "o registro das interações embasadas em um ou no outro e nos princípios da regularidade causal e social" (LANDOWSKI, 2009, p. 23). Para introduzir uma nova forma de programação, as estratégias enunciativas dos enunciados híbridos da TV interativa devem operacionalizar o regime de manipulação, regido pelo princípio da intencionalidade e que tem em seu núcleo a problemática do "fazer-fazer".

Pelo fato de o objeto em análise ser um experimento, não é possível avançar na análise dos regimes de interação relativos ao ajustamento e ao acidente. Em relação ao regime do acidente, no qual o azar constitui seu princípio, Landowski afirma ser este fundamentado no risco, no sem-sentido e na imprevisibilidade. Quanto ao regime de ajuste, considera que comporta mais riscos em comparação aos regimes anteriores, pois a relação entre os atores se passa em uma perspectiva muito mais ampliada em termos de criação de sentido. Esse regime está fundamentado no fazer-sentir, pois pressupõe que o coparticipante, com o qual interage, seja tratado como um actante sujeito de pleno direito, e não com um comportamento estritamente programado, qualquer que seja sua natureza actorial. Essa interação se embasa no fazer-sentir e no contágio entre sensibilidades com a característica do ser sentido. Outro atributo do regime de ajuste é o comportamento imprevisível do ator com o qual se pretende interagir. Mas essas são questões a serem desenvolvidas em outro trabalho.

Reside, portanto, nas estratégias enunciativas de determinado conteúdo o estabelecimento de contratos que levem o enunciatário a estar motivado a realizar a ação de interagir. Assim, o regime de programação deve estar articulado também à manipulação, de modo que o regime de interação próprio da adaptação de um sujeito a um objeto, no caso da programação, seja regido pelas estratégias de manipulação, obtendo do actante telespectador a coparticipação por meio da persuasão. Nosso interesse aqui é verificar como as estratégias discursivas voltadas a permitir a interatividade introduzem novas rotinas ou uma reprogramação no processo de comunicação.

Interatividade: hibridismo de linguagens e "reprogramação"

De caráter cultural e educativo e voltado ao público infantil, a animação gráfica *Animecos* foi idealizada para ser transmitida pela TV Unesp em transmissão digital com exibição interativa e para dispositivos móveis. Em trabalho anterior ressaltamos que

> a TV Unesp, enquanto emissora de uma instituição de ensino e pesquisa, se coloca como lugar de investigação e

> experimentação nas áreas de comunicação, ciências da computação e ciências da informação com foco no aprimoramento científico capaz de apontar caminhos para a comunicação na sociedade da informação (MÉDOLA, 2011, p. 11).

Desenvolvido no âmbito da pesquisa por funcionários da TV Unesp, em parceria com pesquisadores do Programa de Pós-Graduação em Televisão Digital: Informação e Conhecimento, da Unesp, o produto procura encontrar soluções para o desafio de produzir conteúdos interativos que observem as características do dispositivo televisual, notadamente a transmissão em fluxo, ao mesmo tempo que a nova televisão também demanda soluções para dispositivos com outras características, como telefones móveis, computadores, *tablets*..., pelos quais vão circular os conteúdos audiovisuais. Parte-se da premissa de que os aplicativos interativos não podem comprometer a continuidade de sequências articuladas para a produção de um todo de sentido televisivo, sob pena de favorecer a dispersão para outros conteúdos. Além disso, outro ponto de atenção é considerar que os aplicativos interativos só modalizam o enunciatário a interagir quando intrínsecos ao conteúdo.

A proposta do *Animecos* é suprir a demanda de produção televisiva para o público infantil apresentando, por meio de um universo lúdico, temáticas ecológicas e culturais do cerrado. O enredo retrata os hábitos de quatro animais que vivem nesse *habitat* – Dudu, Tuta, Guaraná e Guigo – e que fazem parte da narrativa na qual discutem temas relevantes de maneira descontraída e de fácil entendimento para as crianças de 4 a 8 anos, trazendo assuntos como o cuidado com as florestas, reciclagem, cadeia alimentar, poluição das águas, entre outros. O primeiro episódio aborda as queimadas nas matas e suas consequências nocivas ao meio ambiente, atingindo, sobretudo, as plantas e animais que vivem em seu *habitat*. Um fósforo aceso cai inadvertidamente no cerrado e isso dá início a um incêndio, colocando em risco de destruição o lugar onde vivem Dudu, Tuta, Guaraná e Guigo, um tamanduá-bandeira, um tatu-bola, um lobo-guará e um sagui, respectivamente, animais naturais desse tipo de vegetação. O contrato proposto pelo enunciador ao enunciatário é o de recuperar os objetos perdidos pelos personagens durante a fuga do cerrado em chamas. Esse acordo é manifestado no início por meio da apresentação de Guigo, o sagui que introduz a temática e

explicita as regras da brincadeira na qual o telespectador irá ajudar os personagens utilizando o controle remoto, no caso da TV, ou os comandos de seus dispositivos móveis.

Conforme correm para fugir do incêndio, os *Animecos* perdem objetos como pente, mamadeira etc. Além de ver os objetos caindo, o telespectador recebe sinal sonoro de que é o momento de clicar no seu controle remoto para recuperá-los. O fluxo da narrativa não é interrompido e, ao final, o telespectador-interator poderá conferir o resultado de sua pontuação e verificar em que medida conseguiu ajudar os animais do cerrado a preservarem seus objetos. Trata-se de uma narrativa que pode ou não contar com a participação do telespectador, transcorrendo, em ambos os casos, sem prejuízo para a compreensão da história. Isto é, mantém o fluxo televisivo e oferece possibilidade de participação interativa. Ao mesmo tempo que narra uma história, propõe uma brincadeira, um jogo, que testa a agilidade e a coordenação da criança. Transcorre em fluxo enquanto uma organização de sequências, independente dos diferentes desempenhos, preservando assim a narrativa televisual.

A breve descrição do primeiro episódio de *Animecos* aponta para três regimes de interação refletidos nas interações propostas no conteúdo: o de programação, o de manipulação e o de ajustamento. No regime de programação, o fazer-ser fundamentado na regularidade de comportamentos dos enunciatários é o fluxo contínuo da narrativa.

A interação proposta ao enunciatário por meio do ícone de interatividade, aliado ao som que chama a atenção para o objeto que cai, constitui uma nova proposta de regularidade firmada pelo contrato enunciativo manifestado por um "tutorial" apresentado pelo personagem do sagui. Programaticamente, a interação é potencializada no episódio à medida que o enunciatário é modalizado a um querer-fazer, ajudando os personagens a salvar seus pertences. Ocorre aí o regime de manipulação, ao indicar figurativamente o momento que o enunciador cria estratégias de sedução visando à ação do enunciatário, que, identificado com o drama dos animais do cerrado, age para ajudar. Nessa relação de manipulação, o enunciador direciona o enunciatário a fazer olhar a cena e desencadear seu desejo de imersão e participação.

Os efeitos de sentido criados no texto levam a uma ação do enunciatário que requer, sobretudo, um contato corpóreo com o dispositivo que possibilita a participação. A ação realizada por meio do

controle remoto da TV ou do dispositivo móvel nos remete a pensar ser essa uma manifestação do regime de ajustamento a essa "reprogramação" do modo de fruir o conteúdo televisivo. No entanto, esse fazer-sentir, que, na concepção de Landowski, é ativado pelo contato entre sensibilidades, só é passível de concretização na forma de sensibilidade reativa (LANDOWSKI, 2009, p. 50-51) por parte do enunciatário, mas, sobretudo, como um simulacro de ajustamento entre o ser humano e um objeto inanimado, possibilitando a produção do efeito de sentido de interação.

Do ponto de vista da produção, a interatividade que propõe o desenho é estruturada a partir da integração dos processos de produção televisuais com os recursos e procedimentos próprios da área de sistemas de informação, com suas linguagens de programação, e também do design gráfico, responsável pela geração das interfaces dos aplicativos interativos. A inserção dessas áreas no processo produtivo dos conteúdos televisivos interativos introduz novos elementos, impondo a necessidade de "reprogramar", no sentido proposto por Landowski, ou seja, estabelecer e compartilhar outras regularidades nas condutas e procedimentos relativos às etapas de produção.

Vejamos algumas dessas novas regularidades. A primeira mudança incide já na concepção do produto. A interatividade só terá sentido se integrada ao conteúdo. Assimilada essa necessidade, as adequações passam a exigir novos procedimentos dos setores ligados à concepção dos episódios e ao planejamento das etapas de produção. O fato de ter que incorporar no processo produtivo um setor de programação de linguagem de computação para a introdução do Ginga, *middleware* utilizado para dar suporte ao desenvolvimento de aplicações interativas na TV digital brasileira, é bastante significativo, assim como a inserção do design gráfico, outro sujeito da enunciação que passa a ser integrado ao processo produtivo e que deverá atentar para questões de usabilidade e, em grande medida, para a eficiente comunicabilidade do aplicativo.

A "reprogramação" do sistema de produção de conteúdos interativos atinge a elaboração de roteiros, providências e etapas de produção, inaugurando novos desenhos nos processos produtivos. O desenvolvimento do protótipo deve ser acompanhado pelo diretor, que terá de articular a atuação de produtores, designers, programadores de Ginga... A partir da demanda do roteiro, cabe ao design trabalhar no mapa do aplicativo que irá guiar o trabalho do

programador. Operar de forma conjunta para a construção do desenho do mapa do aplicativo é necessário também em função de eventuais limitações no decorrer do processo.

São novas regularidades introduzidas nos processos produtivos em função dos enunciados que hibridizam sistemas de representação decorrentes da convergência dos suportes. A transformação nos modos de construção dos conteúdos para TV digital constitui, portanto, uma "reprogramação" que atinge de forma correlata também os modos de fruição.

Considerações finais

A experiência de produção interativa aqui analisada pode ser considerada um esforço inicial de articular a linguagem audiovisual e a linguagem de programação dos dispositivos informáticos com o propósito de inovação e de busca de novos formatos. Entretanto, com as questões de base que se colocam quando são articulados os modos de discursivização da televisão com os aparatos digitais, visando introduzir uma forma de participação do telespectador no conteúdo a partir da lógica de navegabilidade dos computadores, é possível observar que, no que diz respeito à televisão, a manutenção do fluxo exclui a ocorrência de plena autonomia de navegação. A manutenção da exibição de programas em fluxo implica necessariamente a restrição dos elementos interativos como forma de garantir, sobretudo, que o telespectador não se disperse e deixe de ver TV como ocorreria se fosse mantida a lógica da dispersão inerente à navegabilidade.

As postulações da sociossemiótica sobre os regimes de interação na televisão, uma mídia que está em momento de reposicionamento no ecossistema midiático, incluem colaborar para evidenciar como a televisão está tentando se "reprogramar", ou seja, forjar novas regularidades em função da convergência com as mídias digitais, de modo a encontrar caminhos na experimentação de novos arranjos de linguagens capazes de construir formatos que possam incorporar em sua linguagem pautada na relação um-todos, ainda que parcialmente, a participação dos telespectadores.

Procuramos mostrar que os desdobramentos de um conteúdo interativo resultam não apenas em novos processos produtivos, mas geram outras posturas e experiências de fruição, uma

vez que a convocação da atenção é aquela do olhar concentrado. Diferentemente da TV analógica, na qual o fluxo permanente de veiculação de conteúdos na grade de programação permitia à audiência variações no nível de atenção passando do olhar descomprometido ou desatento para a observação comprometida e interessada no conteúdo apresentado, a TV interativa, móvel, portátil e conectada, em programas como *Animecos*, pressupõe um olhar concentrado e estratégias enunciativas que modalizem o telespectador a um fazer, isto é, interagir.

Dessa forma, um conteúdo interativo impõe um grande desafio: ao mesmo tempo que as estratégias enunciativas devem corroborar para captar a atenção do telespectador-interator, devem permitir a fruição do conteúdo em fluxo. Assim, a interatividade pressupõe produções que promovam a imersão do telespectador e sejam elaboradas de modo a estabelecer um contrato fiduciário no qual a participação do enunciatário resulte verdadeiramente em produção de sentido.

Referências

CARLÓN, Mario. *Sobre lo televisivo*: dispositivos, discursos y sujeitos. Buenos Aires: La Crujía. 2004.

CASETTI, Francesco. *Communicative situations*: the cinema and television situation. In: *Semiotica*, v. 112, n. 1/2, p. 35-48, 1996.

FAUSTO NETO, Antonio. Enunciação jornalística entre dispositivo e disposição. In: LEMOS, André; BERGER, Christa; BARBOSA, Marialva (Org.). *Narrativas midiáticas contemporâneas.* Porto Alegre: Sulina, 2006, p. 95-107.

FECHINE, Yvana. *Televisão e presença*: uma abordagem semiótica da transmissão direta. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008.

FERRAZ, Carlos. Análise e perspectivas da interatividade na TV digital. In: SQUIRRA, Sebastião; FECHINE, Yvana (Org.). *Televisão digital*: desafios para a comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2009, p. 15-43.

FONTANILLE, Jacques. *Semiótica do discurso*. Trad. Jean Cristtus Portela. São Paulo: Contexto, 2007.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. Trad. Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

LANDOWSKI, Eric. *Interacciones arriesgadas*. Trad. Desiderio Blanco. Lima: Fondo Editorial, 2009.

MÉDOLA, Ana Silvia. Produção e estética dos conteúdos televisivos em ambiente de convergência: o caso da TV Unesp. In: *Anais do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Recife, 2011.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck*: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural; Editora Unesp, 2003.

SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da linguagem e pensamento*: sonora verbal visual. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SCOLARI, Carlos Alberto. Ecología de la hipertelevisión. Complejidad narrativa, simulación y transmedialidad em la televisión contemporânea. In: SQUIRRA, Sebastião; FECHINE, Yvana (Org.). *Televisão digital*: desafios para a comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2009, p. 174-201.

TEIXEIRA, Lauro. *Televisão digital*: interação e usabilidade. Goiânia: Ed. UCG, 2009.

VILCHES, Lorenzo. *A migração digital*. Trad. Maria Immacolata Vassalo de Lopes. São Paulo/Rio: Ed. PUC-Rio; Ed. Loyola, 2003.

WILLIAMS, Raymond. *Television*: technology and cultural form. Nova York: Schoken Books, 1975.

WOLTON, Dominique. *Internet, e depois?*: uma teoria crítica das novas mídias. Trad. Isabel Crossetti. Porto Alegre: Sulina, 2003.

XAVIER, Ismail. O dispositivo cinematográfico como instituição social (entrevista com Christian Metz). In: _____ (Org.). *A experiência do cinema*: antologia. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme, 1983, p. 411-434.

Capítulo 8

A metaficção nas histórias em quadrinhos de humor como procedimento híbrido

Roberto Elísio dos Santos

Introdução

Como produto cultural midiático, as narrativas gráficas sequenciais seguem os ditames da Indústria Cultural: segmentam-se em gêneros[1] para atrair leitores com gostos diferentes, utilizam recursos narrativos facilmente identificados pelo público e também estabelecem relações entre diferentes textos, gerando novas possibilidades ficcionais. Essa estratégia, muitas vezes inovadora, consiste na metaficção. Para Oliveira (2011, p. 56), a metaficcionalidade está inserida no âmbito do pós-modernismo. Embora esse procedimento – seja

[1] Neste trabalho, o termo "gênero" é entendido a partir da postura de Pinheiro (2002), para quem "os textos midiáticos, enquanto gêneros, são formas de representar práticas socioculturais dentro de outras práticas socioculturais institucionalizadas que envolvem participantes (produtores e receptores), mediados pelo texto, a partir de contratos tácitos que vinculam as duas pontas do processo de comunicação (produtores e receptores), numa incessante tarefa de produção de sentido a partir do querer dizer do produtor e do que é interpretado pelo receptor" (PINHEIRO, 2002, p. 287).

na literatura ou em outras formas de artes – possa ser percebido ao longo de milênios de produção artística, é na pós-modernidade que tem se verificado com mais constância, revelando uma consciência da ficção e um distanciamento crítico e cético tanto por parte do artista como do lado do público. Trata-se de uma atitude cínica, irônica e que pode dar vazão ao humor.

É o caso do quadrinho de humor – o primeiro gênero a fazer sucesso a partir do século XIX – e que tem empregado a metaficção desde seus primórdios[2]. Para exemplificar esse procedimento que visa inovar a ficção midiática no âmbito da arte sequencial, este texto pretende, pela análise das tiras de quadrinhos de humor produzidas por Mauricio de Sousa, identificar a maneira como esse artista brasileiro – um dos mais conhecidos e produtivos da área – consegue gerar o efeito cômico a partir dos recursos da linguagem própria dos quadrinhos e de elementos exteriores às HQs usando a intertextualidade como procedimento hibridizante de linguagem.

O procedimento metodológico adotado baseia-se na análise estrutural da narrativa a partir da semiótica francesa desenvolvida por Roland Barthes, que permite a leitura e a compreensão de textos midiáticos. O teórico francês propõe que essa análise identifique um sistema de unidades narrativas e de regras de combinação. Segundo Barthes, "para conduzir uma análise estrutural [da narrativa] é preciso antes distinguir várias instâncias de descrição e colocar essas instâncias numa perspectiva hierárquica (integrativa)" (BARTHES, 2001, p. 105-111). A meta desse procedimento é descrever e classificar as narrativas, contribuindo para a compreensão dos sentidos que delas possam emanar.

As narrativas humorísticas (as piadas, por exemplo) estruturam-se em unidades constitutivas, cada uma com sua função específica, que geram um efeito cômico, produzindo o riso no receptor. Como a história em quadrinhos é, em sua maioria, uma narrativa sequencial impressa composta por várias imagens e textos relacionados por contiguidade, ela também apresenta uma estrutura narrativa que pode ser identificada. No caso das histórias em quadrinhos de humor, em especial das tiras de quadrinhos (normalmente

[2] Já no início do século XX, Yellow Kid, personagem criado por Richard Felton Outcault, encontra Buster Brown, protagonista de outra tira do mesmo autor, e, juntos, fazem alusão a Little Nemo, das histórias de Winsor McCay, como se todos fizessem parte do mesmo universo, o midiático.

editadas em jornais), sua estrutura é semelhante à da piada oral ou escrita. No tocante à leitura semiológica, pode-se utilizar o procedimento indicado por Fages (1973) para a análise de peças publicitárias impressas (uma vez que os dois produtos culturais, quadrinhos e anúncios publicitários, apresentam elementos verbais e visuais de forma complementar): em primeiro lugar, é preciso identificar e compreender a mensagem linguística; em seguida, a "mensagem literal da imagem (denotação); e, por fim, a mensagem simbólica da imagem (conotação)" (FAGES, 1973, p. 129).

Para realizar o presente trabalho, foi necessário selecionar histórias em quadrinhos (tiras e histórias publicadas em revistas) produzidas por Mauricio de Sousa desde a década de 1960 até o século XXI. A delimitação do *corpus* exigiu, em primeiro lugar, a separação das histórias cômicas das de aventura ou, ainda, daquelas em que o protagonista propunha uma reflexão sobre a existência ou questionamentos de natureza moral ou ética. Já as histórias consideradas humorísticas foram agrupadas em três tipos: as que se caracterizam pelo uso de *gags* verbais e pela ação dos personagens para deflagrar o riso; as que utilizam a metalinguagem para criar o efeito cômico; e as que buscam na intertextualidade com diferentes formas narrativas – originárias da literatura, do cinema e da televisão – material para paródias, sendo as duas últimas modalidades caracterizadas pela incorporação do procedimento híbrido.

Humor e narrativas sequenciais impressas

Das manifestações dionisíacas ou profanas realizadas por camponeses na Grécia mais de cinco séculos antes da Era Cristã à sua transmutação em texto literário, o humor sempre esteve presente nas obras de apreciação coletiva que geram o riso. Apesar de Aristóteles relacionar o cômico ao feio, considerando que a comédia – ao contrário dos gêneros tragédia e epopeia – "é a imitação de homens inferiores" (COSTA, 1992, p. 16), os textos humorísticos acompanharam a trajetória do teatro (obras de Ben Jonson e Shakespeare, nas peças de Molière e de Pirandello, nas artes burlescas) e da literatura (o romance picaresco, por exemplo), sendo absorvido pela Indústria Cultural nos meios impressos (o humor gráfico), audiovisuais (cinema, televisão), no rádio e na publicidade.

Ao longo do tempo, diversos teóricos empenharam-se em estudar e entender o humor, partindo de concepções teóricas diferentes (filosofia, estética, psicanálise, linguística, teoria literária, entre outras). Em trabalho anterior, consubstanciado pelas ideias de Bergson (1993) e Propp (1992), chegou-se à seguinte definição de humor: "uma narrativa que, determinada por condições sociais, culturais e históricas, gera um efeito em seu receptor, o riso" (SANTOS, 2004, p. 13). O efeito cômico pode ser resultado da reversão da expectativa (expediente comum às anedotas), do exagero (como nas caricaturas), da representação mecânica (pantomima), da ironia, da paródia ou da sátira. Para realizar seu intento, o humor emprega diversos meios de expressão (a fala, a palavra escrita ou impressa, as imagens etc.).

Com o advento dos meios impressos (livros, folhetos, jornais e revistas), o humor gráfico (caricatura, charge e cartum) ganhou apelo popular e, na maior parte das vezes, desempenhou função crítica e política. Já as histórias em quadrinhos, em sua origem, no século XVIII (quando o artista inglês William Hogarth publicava em periódicos ingleses suas "histórias em imagens" de tom sério e moralista), não eram humorísticas. Foi só no início do século seguinte, com as literaturas em estampas criadas pelo escritor e ilustrador suíço Rudolph Töpffer, que o humor passou a fazer parte das narrativas sequenciais impressas. As páginas e tiras de quadrinhos humorísticos desempenharam papel fundamental para a consolidação desse produto cultural, a tal ponto que na Inglaterra e nos Estados Unidos a designação de história em quadrinhos está associada ao gênero humor: *funnies* e *comics* são os termos popularmente utilizados para se referir aos quadrinhos nesses países.

Se, do ponto de vista gráfico, os quadrinhos humorísticos são marcados por um estilo diferente dos quadrinhos de aventura ou de terror – os primeiros normalmente apresentam desenhos caricaturais, enquanto os outros usam desenhos realistas –, há, no entanto, semelhanças com quadrinhos de outros gêneros. De acordo com Barbieri, "não é verdade nem que todos os quadrinhos humorísticos utilizem a linha pura [de espessura uniforme, ideal para desenhar o contorno das figuras, distinguindo-as do fundo], nem que só os quadrinhos humorísticos façam uso dela" (BARBIERI, 1933, p. 33).

O uso da caricatura por parte dos quadrinhos de humor atende à exigência de "concisão, do pouco espaço disponível, do imediatismo comunicativo que o quadrinho compartilhava com a charge humorística" (BARBIERI, 1993, p. 79). A concisão dos traços segue a

necessidade de concisão narrativa do quadrinho humorístico, principalmente em se tratando da tira de quadrinhos. Outra característica marcante desse gênero da narrativa sequencial impressa é a ausência de perspectiva. Isso se deve ao fato de o quadrinho de humor ter "dificuldade para abrigar vinhetas de leitura lenta ou perspectivas complicadas" (BARBIERE, 1993, p. 123). Dessa forma, a ausência de perspectiva é adequada à necessidade de concisão e ao ritmo do quadrinho de humor.

A tira de quadrinhos, publicada de maneira geral em jornais, diferencia-se das histórias editadas em revistas ou álbuns de quadrinhos, que contam com várias páginas para desenvolver sua narrativa. Para Barbiere, "geralmente a tira é graficamente de uma relativa simplicidade, e suas dimensões reduzidas impedem grandes jogos" (BARBIERE, 1993, p. 153). Assim, a estrutura da tira de quadrinhos de humor pode ser comparada à das piadas, consideradas por Violette Morin "redutíveis a uma sequência única, que coloca, argumenta e resolve uma certa problemática" (MORIN, 2008, p. 182), constituída por três funções – conceito desenvolvido por Propp (1984) para denominar as unidades narrativas que correspondem às ações dos personagens – que se articulam da seguinte maneira:

> Uma *função de normalização* que situa os personagens; uma *função locutora de deflagração*, com ou sem locutor, que coloca o problema a resolver, ou questiona; e, finalmente, uma *função interlocutora de distinção*, com ou sem interlocutor, que responde "comicamente" à questão. Esta última função faz bifurcar-se a narrativa do "sério" para o "cômico", e dá à sequência sua existência disjunta, de historieta "última" (MORIN, 2008, p. 183).

O *elemento disjuntor*, contido na função *interlocutora de distinção*, age sobre a história deflagrada (nas funções de *normalização* e *locução*), fazendo com que a narrativa tome uma direção nova e surpreendente, gerando o efeito cômico. Cabe ao *elemento disjuntor* surpreender o leitor, invertendo suas expectativas, por meio de elementos verbais (algo dito pelo personagem) ou a partir de uma ação empreendida pelo personagem, ou por uma combinação de ambos. O *elemento disjuntor* introduz uma informação, uma novidade, na narrativa, e é essa novidade, inesperada ou absurda, que gera o humor.

SAIA DA FRENTE! O CEBOLA ESTÁ SOFRENDO UM ATAQUE!
PODE DEIXAR QUE "EU OLHO ELE" ENQUANTO VOCÊ VAI CHAMAR O MÉDICO!
QUE MÉDICO! ELE ESTÁ É SOFRENDO UM ATAQUE DE MOSQUITOS!
MAURICIO

Figura 1 – Tira de *Cebolinha* realizada por Mauricio de Sousa na década de 1960, que se apoia no elemento verbal (texto) para levar à comicidade.

Na primeira vinheta da tira (figura 1), aparece a *função de normalização*, a partir da qual são apresentados os actantes – nesse caso, Cascão, Xaveco e Cebolinha citado na fala do primeiro – e a situação inicial (o desespero de Cascão com a situação do amigo, que "está sofrendo um ataque"). Já no segundo quadrinho é desenvolvida a *função locutora de deflagração* gerada pela reação de Xaveco, empenhado em ajudar Cebolinha. A terceira vinheta contém *função interlocutora de distinção*, cujo *elemento disjuntor* encontra-se na parte verbal da narrativa: Cascão aponta para Cebolinha, cercado de insetos voadores, e explica que ele está "sofrendo um ataque de mosquitos". A reversão da expectativa se dá pelo emprego da expressão "sofrendo um ataque", interpretada por Xaveco (e, por extensão, pelo leitor da tira) como "passar mal", mas que revela um novo significado, com os mosquitos voando próximos ao personagem (a trajetória do voo é evidenciada por linhas cinéticas). Essa piada, ancorada no texto, poderia ser narrada oralmente.

Com exceção da onomatopeia (indicando o ruído do trovão que se segue à queda do raio, desenhado entre as gotas de chuva) que aparece na segunda vinheta da tira e do nome da loja – Lojas Garfo (referência aos magazines de roupa Garbo) – presente no terceiro quadrinho, essa tira (figura 2) configura-se como uma *gag* visual, ou seja, o humor resulta da sequência de imagens (desenhos). As duas primeiras vinhetas, que correspondem às funções *de normalização* e *função locutora de deflagração*, respectivamente, mostram Cascão (personagem caracterizado por não gostar de água e de ter horror a tomar banho) aparentemente tranquilo sob chuva torrencial – a imagem do segundo quadrinho reforça a serenidade do garoto. O *elemento disjuntor* que nega a situação anterior e se manifesta na terceira vinheta advém do elemento visual (desenho), revelador da

verdade: Cascão está dentro da loja, observando por uma porta de vidro a chuva cair do lado de fora, o que justifica sua calma.

Figura 2 – Piada com Cascão publicada na década de 1960, cujo efeito cômico é obtido somente a partir das imagens.

Metalinguagem, intertextualidade e paródia: hibridismos nos quadrinhos

Uma das possibilidades de se obter o efeito cômico em uma narrativa – seja ela cinematográfica, televisiva ou quadrinhográfica – é revelar ao receptor a sua condição de representação, de ficção, de "faz-de-conta". Ao exteriorizar as linguagens e os códigos próprios do meio em que se insere, cria-se um *elemento disjuntor* que pode ser empregado para provocar o riso. Dessa forma, quando a história em quadrinhos cômica põe em evidência ou subverte algum elemento que compõe sua "semântica" – denominação feita por Eco (1979, p. 145) para identificar os sentidos do conjunto de códigos característicos dos quadrinhos (balão, linha cinética, metáforas visuais, requadro etc.) – instaura-se a metalinguagem nessa narrativa.

Tendo como pressuposto teórico o trabalho realizado pelo formalista russo Roman Jakobson sobre as funções da linguagem, Chalhub considera que a "função metalinguística pode ser percebida quando, numa mensagem, é o fator código que se faz referente, que é apontado" (CHALHUB, 2005, p. 27). Mais do que um metadiscurso, a metalinguagem torna visíveis os códigos utilizados na elaboração da mensagem ou relaciona o conteúdo de um determinado tipo de texto a outros conteúdos de textos semelhantes.

Inge constata a existência de uma metaficção presente na literatura quando os "escritores rompem a ilusão de objetividade

falando para nós diretamente de autor para leitor, aparecem em suas próprias histórias como personagens, parodiam outras obras e artistas, e nos permitem olhar nos bastidores do processo de criação" (INGE, 1995, p. 11). Esse é um expediente que leva o "leitor a pensar sobre a relação entre artifício e realidade". No caso dos quadrinhos, especificamente no que se refere às tiras, o teórico norte-americano enfatiza que "quase desde o início cartunistas praticavam a autorreferencialidade e diziam aos leitores que o que eles estavam lendo era um artifício" (INGE, 1995, p. 11).

As tiras cômicas que empregam a metalinguagem como elemento disjuntor desencadeador do riso são chamadas de metaquadrinhos (*metacomics*) por Inge, e podem ser agrupadas em diversas categorias (INGE, 1995, p. 11-12), sendo o uso do recurso do *crossover* – a aparição de um personagem de uma tira nos quadrinhos de outro personagem, que é uma forma de hibridação – o mais comum. Outra categoria surge quando o autor de uma história presta homenagem (imitando o estilo gráfico ou fazendo uma citação verbal ou visual) ou parodia outra história em quadrinhos ou determinado artista dos quadrinhos. E a terceira categoria é a que "utiliza como fonte de humor as convenções técnicas do próprio meio" (INGE, 1995, p. 11-12) – os materiais de produção como canetas, lápis, tinta, papéis, ou elementos da linguagem quadrinhográfica (o requadro, o balão, o recordatório etc.). Além das possibilidades listadas pelo autor norte-americano, existe, ainda, o expediente, em que o personagem ou o próprio criador da história, caricaturado, se dirige ao leitor.

Outro recurso empregado para criar situações humorísticas resulta de procedimentos intertextuais que geram a hibridação de linguagens. Como observa Maingueneau, "intertextualidade remete tanto a uma propriedade constitutiva de todo texto, como ao conjunto de relações explícitas ou implícitas que um texto mantém com outros textos" (MAINGUENEAU, 1996, p. 64). No âmbito do humor, Bakhtin (1987), em seu trabalho sobre o riso e o carnaval durante a Idade Média, mostra como a paródia era um expediente comum de apropriação e estilização de outros textos, inclusive dos Evangelhos, para gerar a comicidade. Nesse sentido, Sant'Anna constata que, "modernamente, a paródia se define através de um jogo intertextual" (SANT'ANNA, 1991, p. 12).

Trata-se, portanto, de uma hibridização de linguagens provenientes de mídias e produtos culturais diferentes, amalgamadas em

um novo sistema de signos. Para Santaella, "o universo midiático nos fornece uma fartura de exemplos de hibridização de meios, códigos e sistemas sígnicos. São esses processos de hibridização que atuam como propulsores para o crescimento das linguagens" (SANTAELLA, 2007, p. 81).

Abordando a relação intertextual das histórias em quadrinhos com outros textos, Barbieri (1993, p. 13-15) identifica quatro tipos de relacionamentos:

- *inclusão* ("a linguagem dos quadrinhos faz parte da linguagem geral da narratividade, assim como dela faz parte o cinema e demais linguagens que são familiares");
- *geração* ("a linguagem dos quadrinhos é 'filha' de outras linguagens", gerada a partir "da ilustração, da caricatura e da literatura ilustrada");
- *convergência* (quando duas linguagens se unificam de algum modo, sejam elas "linguagens das quais os quadrinhos não descenderam", a exemplo da pintura, da fotografia e das artes gráficas, ou tenham elas "uma área expressiva comum" às narrativas gráficas sequenciais, como é o caso da poesia, da música, do teatro e do cinema);
- *adequamento* (cuja ocorrência se dá no momento em que os quadrinhos tomam e reproduzem internamente "uma outra linguagem, utilizando dela sua potencialidade expressiva").

Assim, a paródia, como recurso humorístico usado nas histórias em quadrinhos, nasce da relação intertextual como processo de hibridação de outras linguagens da narrativa ficcional e da estilização feita da potencialidade expressiva da linguagem citada, esteja ela originalmente em um texto literário, cinematográfico ou televisivo. A adequação forçada de uma determinada linguagem ao potencial expressivo e narrativo dos quadrinhos já provoca o desvio necessário, o estranhamento caricatural, que pode gerar o riso.

No caso dos quadrinhos brasileiros, o humor – já caracterizado neste texto como um reflexo da realidade (social, cultural, histórica) em que se vive – encontrou caminhos próprios para se desenvolver e criar laços simbólicos com seus leitores. Seja por meio de personagens infantis, que geram o riso com suas traquinagens, seja pela crítica política ou social, tiras e histórias em quadrinhos elabo-

radas por artistas brasileiros aperfeiçoaram, de forma diferenciada, a eficácia das narrativas humorísticas na obtenção do efeito cômico, usando, inclusive, procedimentos hibridizantes como a metalinguagem, a intertextualidade e a paródia nesse processo.

HQs de humor no Brasil

Apesar do atraso que marcou o surgimento da imprensa no Brasil, já na segunda metade do século XIX as primeiras narrativas sequenciais impressas eram produzidas no país. O marco inicial se deu com a publicação em jornais e revistas ilustradas de trabalhos realizados pelo artista ítalo-brasileiro Angelo Agostini, a partir de 1867. Seus principais personagens, Nhô Quim (criado em 1869) e Zé Caipora (de 1884), partem do interior para o Rio de Janeiro, então sede da Corte, onde vivem situações cômicas. Além de histórias narradas por meio de textos e desenhos em sequência, Agostini fez caricaturas e charges políticas – contra a monarquia e, depois, contra os desmandos do governo republicano –, e também criou o logotipo da revista *O Tico-Tico*, para a qual produziu histórias em quadrinhos.

Primeira revista brasileira voltada para a publicação de histórias em quadrinhos, embora também apresentasse contos e passatempos, *O Tico-Tico* tinha as crianças como público-alvo (VERGUEIRO; SANTOS, 2005). Do lançamento, em outubro de 1905, até ser descontinuada, em janeiro de 1962, a publicação abriu suas páginas para diversos quadrinistas brasileiros (J. Carlos, Max Yantok, Luiz Sá, Alfredo e Oswaldo Storni, Theo, entre outros), que, ao lado de personagens infantis – como Lamparina, Chiquinho, Benjamin, Réco-Réco, Bolão e Azeitona –, criaram histórias cômicas, protagonizadas por Kaximbown e seu criado Pipoca, Barão de Rapapé, Zé Macaco e Faustina etc.

Na década de 1930, são lançados os suplementos de quadrinhos (*Suplemento Juvenil* e *A Gazetinha*) e outras publicações periódicas (*Mirim*, *Gibi*, *Gury* etc.), que disseminaram entre os leitores brasileiros tiras e histórias elaboradas por artistas norte-americanos. Mas a produção nacional de histórias em quadrinhos, especialmente as humorísticas, teve continuidade. Na década de 1940, nas páginas da revista *O Cruzeiro*, surgiu O Amigo da Onça, concebido por Péricles. Personagem de múltiplas faces – ele pode ser mostrado como um

garotinho ou até mesmo como uma mulher –, faz tudo para enganar ou prejudicar o próximo, sempre com um sorriso no rosto. Após a morte de seu criador, no início dos anos 1960, passou a ser desenhado por Carlos Estevão, autor de histórias e cartuns de humor, a exemplo das fanfarronices do Dr. Macarra.

Nas décadas de 1950 e 1960, houve alternância de momentos de grande consumo de quadrinhos e períodos de crise (políticas e econômicas) que afetaram o mercado editorial brasileiro. Paralelamente às críticas feitas por movimentos – normalmente ligados a setores mais conservadores da sociedade – que reprovavam a leitura de histórias em quadrinhos por parte do leitor jovem, vários artistas produziram histórias mais enraizadas na cultura e na realidade brasileiras, como as de Pererê, idealizado por Ziraldo Alves Pinto, que se inspirou nas lendas e na fauna do Brasil. Experiências como a da CEPTA (Cooperativa Editora e Trabalho de Porto Alegre) – criada no governo Leonel Brizola, que se pautava por uma postura nacionalista – constituíram tentativas isoladas e, na maioria das vezes, foram iniciativas de curta duração que visavam à produção e à divulgação de quadrinhos brasileiros. As tiras de Zé Candango, personagem desenhado pelo artista gaúcho Renato Canini, destacaram-se nesse momento.

Como reação ao golpe militar de 1964, as publicações alternativas, com destaque para o jornal *O Pasquim* – que contava entre seus colaboradores com os cartunistas Jaguar, Ziraldo e Henfil –, abriam espaço para charges e quadrinhos humorísticos cujo conteúdo era marcado pela crítica política. Personagens como os Fradinhos – dupla de monges, em que o alto sempre é vítima do baixinho de temperamento anárquico –, de Henfil, representavam, de maneira metafórica, o descontentamento da intelectualidade de esquerda em relação à repressão política, à censura e às condições sociais do país. De acordo com Nery:

> A postura crítica em relação à realidade, a ambientação das histórias e a escolha de temas ligados à realidade político-social do País são fatores predominantes nos trabalhos dos principais profissionais que atuavam na época, especialmente aqueles ligados a *O Pasquim* ou à Editora Codecri, que publicava trabalhos produzidos por colaboradores de *O Pasquim*.

> Henfil foi um dos principais colaboradores de *O Pasquim*, no qual publicava histórias do Fradim, até então personagem de maior sucesso em sua carreira. Com o surgimento da Graúna nas páginas do *Jornal do Brasil*, ele consegue atingir um outro público, tornando mais abrangente sua atuação.
>
> Essa inserção na imprensa alternativa e na grande imprensa com personagens de impacto possibilitou o lançamento da revista *Fradim*, em setembro de 1973.
>
> A Graúna, que havia sido criada para ser coadjuvante do [Capitão] Zeferino nas histórias, rouba a cena, tornando-se polo gerador de conflitos e personagem principal. [...]
>
> As críticas feitas por Graúna sintetizam um pensamento político frente a realidade, buscando as causas para os problemas que vê à sua volta – fome, repressão, desenvolvimento desigual etc. – e possíveis soluções para eles (NERY, 2006, p. 24-25).

Esse tipo de quadrinho de humor político contrapõe-se à história em quadrinhos comercial. O conteúdo crítico e o estilo gráfico fora dos padrões convencionais distanciam-se do traço comportado das tiras e histórias de Mauricio de Sousa, por exemplo. A esse respeito, Seixas enfatiza:

> Os personagens que compõem o universo do processo industrial dos quadrinhos correm o risco da comercialização. Mauricio de Sousa, desenhista brasileiro que conseguiu manter suas histórias em quadrinhos até os dias atuais, utilizou seus personagens para vender produtos alimentícios [...]. No entanto, os personagens de Mauricio de Sousa têm características universais e a vinculação comercial fica mais diluída, não interferindo diretamente no desenvolvimento do personagem. Zeferino, Graúna e Bode Orelana, personagens de Henfil, vivenciam as diferentes contradições da sociedade brasileira, configurando uma contraideologia ao sistema capitalista do Brasil pós-64: vender os personagens implica vender o leitor (SEIXAS, 1996, p. 49).

Mas os quadrinhos de humor realizados durante a década de 1970 também refletiam as mudanças de comportamento. É o caso da tira de quadrinhos estrelada pelo Dr. Fraud e as histórias do cau-

bói atrapalhado Kaktus Kid, criadas por Renato Canini, e dos quadrinhos feitos por Ruy Perotti com Satanésio, o "pobre diabo" que se encontra em um mundo mais cruel e selvagem do que o inferno. A revista *O Bicho*, lançada em 1975, apresentava histórias elaboradas pelos cartunistas Fortuna (*Madame e seu bicho muito louco*) e Guidacci (*Os Subterráqueos*).

Com a abertura política e a gradual redemocratização do Brasil, na década de 1980, as histórias em quadrinhos de humor voltaram-se para a sátira ao comportamento da classe média urbana, mas sem deixar de lado a crítica política (SANTOS, 2004, p. 61-62). A Circo Editorial, cujas atividades tiveram início em 1984, foi responsável pela produção de revistas (*Circo*, *Chiclete com Banana*, *Piratas do Tietê*, *Geraldão*, entre outros títulos) que obtiveram sucesso de vendas. As histórias editadas nesses periódicos põem em relevo as contradições, as idiossincrasias, a vaidade e a prepotência da classe média. Ao contrário da teoria elaborada por Bergson (1993), o humor da Circo Editorial não visa ao controle do comportamento para adequá-lo às normas sociais, mas pretende denunciar como ridículas as atitudes consideradas aceitáveis por uma sociedade que cultua a aparência, a hipocrisia e o consumismo alienado (SANTOS, 2007, p. 104).

Além disso, não há a preocupação em manter os limites do humor como pregavam Sócrates, Cícero e outros pensadores da Antiguidade clássica. Para o romano Cícero, conforme Graf (2000, p. 52-53), o humor aceito é o elegante, polido, inventivo, engraçado, sendo a graça inaceitável caracterizada como petulante, infame e obscena, imprópria, portanto, para homens livres (pertencentes à classe dominante da sociedade). O ataque desferido pelos quadrinhos da Circo Editorial às convenções sociais não é sutil e emprega termos e imagens chulos, escatológicos, muitas vezes pornográficos e agressivos.

Ao longo de 11 anos de existência, essa editora independente publicou trabalhos de quadrinistas hoje consagrados, como Angeli, Laerte, Glauco, Luiz Gê e Adão Iturrusgarai. Os personagens criados por esses artistas satirizavam o desamparo da mulher após o movimento feminista (Rê Bordosa e Dona Marta), a inadequação da antiga esquerda e dos ideais dos *hippies* ao novo momento histórico (Meiaoito, Wood e Stock), a alienação e o consumismo da juventude (Geraldão, Walter Ego), as mudanças nas relações afetivas (Casal Neuras, Rocky e Hudson) e ao caos urbano

(Bob Cuspe, os moradores e funcionários do Condomínio). Devido à crise inflacionária e a problemas administrativos, a Circo Editorial deixou de existir em 1995.

Ainda na década de 1980, outros artistas brasileiros abordaram temas da época em suas tiras cômicas e histórias em quadrinhos de humor: Miguel Paiva tratou da emancipação da mulher por meio da personagem Radical Chic, enquanto o Gatão de Meia Idade desvelava as desventuras do homem descasado. Já o humorista Luis Fernando Verissimo fazia crítica social e política com *As Cobras* e *Família Brasil*. Produções regionais, por sua vez, apresentam personagens e situações típicas de outras áreas do país, sendo Radicci – cujo protagonista é o estereótipo do machista e rude habitante dos pampas –, do gaúcho Iotti, um dos principais exemplos.

Dando continuidade ao quadrinho de humor feito no Brasil, artistas independentes que iniciaram suas carreiras recentemente, como Caco Galhardo (*Os Pescoçudos*) e Allan Sieber (*Preto no Branco*), publicam suas tiras em jornais (*Folha de S.Paulo*) e depois editam coletâneas em formato de álbum. Esse tipo de publicação encontra seu público não mais nas bancas de revistas, mas em livrarias e lojas especializadas em quadrinhos. Galhardo possui estilo gráfico mais estilizado, enquanto Sieber mantém as influências do *comix underground*. Mas ambos tratam com ironia os problemas existenciais da atualidade. Personagens como o boçal Chico Bacon e o revoltado Pequeno Pônei (Galhardo) ou a série *Talk to himself show* (Sieber) dirigem-se para o leitor adulto e de alto nível intelectual. Esse público percebe os quadrinhos de Mauricio de Sousa como uma produção infantil, de humor ingênuo e que, no máximo, despertam uma lembrança nostálgica. No entanto, essa aparente simplicidade da produção artística de Mauricio de Sousa esconde um humor baseado no emprego de recursos mais complexos da linguagem quadrinhográfica, como será mostrado a seguir.

As histórias em quadrinhos de Mauricio de Sousa

Em 1959, quando ainda trabalhava como repórter policial, Mauricio de Sousa começou sua carreira como quadrinista publicando no jornal *Folha de S.Paulo* e na revista *Zás-Trás* as tiras protagonizadas pelo cãozinho Bidu e seu dono, o garoto Franjinha. Um ano depois, a editora Continental lançou a revista *Bidu*, que teve apenas oito edições publicadas. Durante a década de 1960, o artista criou seus principais personagens, reunidos nas tiras e histórias da Turma da Mônica, que, a partir de 1970, passaram a ser editadas em várias revistas periódicas produzidas pela Editora Abril – no início dos anos 1980, os títulos migraram para a Editora Globo e, em 2007, foram transferidos para a Editora Panini.

Com o licenciamento de seus personagens para a venda de produtos (alimentos, brinquedos, roupas, material escolar, produtos de higiene etc.), Mauricio tornou-se um empresário bem-sucedido no mercado editorial de histórias em quadrinhos, chegando a transportar suas criações para o desenho animado. Em relação aos quadrinhos, suas histórias são publicadas em diversos países, uma vez que a maioria dos personagens tem por características a universalidade e a atemporalidade. Com exceção do caipira Chico Bento e do índio Papa-Capim, que possuem traços profundos de brasilidade, os demais personagens infantis movem-se em um terreno indefinido: do ponto de vista social, pertencem à classe média; já em relação à ambientação, as histórias podem se passar em qualquer lugar, já que não há indicações claras a respeito – embora o nome genérico de Bairro do Limoeiro seja citado vez ou outra. Essas crianças vivem uma infância idealizada e congelada no tempo – elas sabem ler, mas não há qualquer menção à escola (novamente, Chico Bento foge a essa regra).

A esse respeito, Cirne afirma:

> As restrições ao mundo sígnico de Mauricio de Sousa começam por sua reduplicação ideológica dos *comics* infantis estrangeiros. Podemos detectar nessa reduplicação a "universalidade" que se espraia por seus segmentos e blocos temáticos. A rigor, trata-se de um quadrinho atípico em termos dessa ou daquela determinada nacionalidade (CIRNE, 1990, p. 56).

Em sua maioria, as histórias em quadrinhos e tiras de Mauricio de Sousa obedecem a uma das características da indústria da cultura de massa identificada por Eco (1979, p. 271), a "iteratividade": o riso advém das pequenas variações em torno das características dos personagens (a dislalia de Cebolinha, a aversão à água de Cascão, a compulsão por comida de Magali, a força e a agressividade de Mônica). No entanto, a originalidade do quadrinista reside no humor e, principalmente, no uso de elementos metalinguísticos e intertextuais para gerar o efeito cômico. Cirne reconhece a criatividade do artista, mesmo que ela esteja "localizada no desencadeamento e 'explosão' da metalinguagem, nas delirantes aventuras do Louco [personagem que contracena com Cebolinha] e no uso significativo da cor" (CIRNE, 1990, p. 56). Nesse sentido, o quadrinista brasileiro utiliza diversos recursos metalinguísticos e intertextuais para provocar o efeito humorístico, seja pela subversão do emprego dos elementos pertencentes à semântica dos quadrinhos (balão de fala ou de pensamento, as linhas do requadro etc., como pode ser visto na figura 3), seja pela citação ou por meio da paródia.

Figura 3 – Para não ser pego pela Mônica, Cebolinha dá um nó nas linhas do requadro das tiras, em um recurso metalinguístico.

Em relação à metalinguagem, além do emprego dos elementos da linguagem quadrinhográfica como objetos concretos que participam das narrativas (muitas vezes usados como elementos disjuntores fundamentais da *gag*), o riso nos quadrinhos de Mauricio de Sousa pode ser gerado pela presença do próprio autor caricaturado contracenando com seus personagens, pelo uso de super-heróis dos *comics* norte-americanos (a exemplo da figura 4 e da revista *Mauricio Apresenta* número 4, lançada em agosto de 2008, em que há um *crossover* com os heróis das editoras Marvel e DC e com o Fantasma). Outras narrativas da Turma da Mônica parodiam

histórias em quadrinhos elaboradas no exterior (é caso da história *Pokecão*, publicada em julho de 2008 no *Almanaque Bidu e Mingau* número 1, na qual Bugu, o rival invejoso de Bidu, é confundido com o Picachu, personagem de mangá japonês).

Figura 4 – O curioso cachorro Bidu contracena com Batman (chamado de Batmão nesta tira, que associa o cinto de utilidades do herói à palha de aço cujo *slogan* apregoa ter mil e uma utilidades).

Da mesma forma, a intertextualidade como processo de hibridação com outras mídias é utilizada por Mauricio de Sousa como efeito humorístico, principalmente por meio da paródia a seriados televisivos e telenovelas (na revista *Lostinho*, a Turma da Mônica parodia o seriado norte-americano *Lost* e, na sequência de tiras *Roque Sambeiro*, os personagens representam a trama da novela *Roque Santeiro*, exibida pela Rede Globo em 1986, como pode ser percebido na figura 5), a contos de fada, do teatro e de histórias da literatura infantil (*Chapeuzinho Vermelho*, *Romeu e Julieta*, entre outros), e especialmente ao cinema – as paródias cinematográficas ganharam o título *Clássicos do Cinema Turma da Mônica* (sendo exemplos *Planeta dos Coelhinhos* e *Tauó*, que se referem, respectivamente, aos filmes *Planeta dos Macacos* e *Star Wars*, ambos produzidos em Hollywood). Em menor escala são feitas alusões à publicidade (na história *Comercial bom pra cachorro!*, editada na revista *Mônica* de agosto de 2008, o cãozinho da protagonista participa da gravação de um comercial de biscoito para cachorros).

NA NOVELA, A VÂNIA MALIA CEBOLINHA NÃO QUER QUE A GENTE SE CASE!
MAS NÃO VAI CONSEGUIR IMPEDIR, NÉ, SINHOZINHO BALTA CEBOLINHA?
MAURICIO

Figura 5 – Os personagens da Turma da Mônica brincam de fazer "quadrinovela" (contração de quadrinhos e novela), parodiando a telenovela *Roque Santeiro*, escrita por Dias Gomes.

Considerações finais

A análise das tiras de quadrinhos criadas por Mauricio de Sousa permite constatar as formas como o quadrinista brasileiro articula suas narrativas gráficas sequenciais (principalmente as tiras, normalmente publicadas em jornais diários, mas também em várias histórias feitas para as publicações periódicas ou edições especiais) a fim de obter o efeito cômico. Ao lado das histórias que repetem o mesmo *plot* (os "planos infalíveis" do Cebolinha para derrotar a Mônica, que sempre redundam em fracasso) e das tiras autocontidas (que não demandam desdobramento), que têm na repetição de *gags* centradas nas características imutáveis de seus personagens – seguindo o modelo *gag-a-day* das *comic-strips* norte-americanas, motor da produção industrial e do consumo de massa de quadrinhos –, o artista inova ao utilizar a dinâmica híbrida da metalinguagem e da intertextualidade para gerar o riso nos leitores.

A desconstrução e a ressignificação dos elementos da própria linguagem dos quadrinhos, a apresentação de situações que expõem a percepção dos personagens de sua natureza ficcional, além do uso da paródia como forma de intertextualidade com outras mídias (televisão, cinema) e diferentes produtos culturais (literatura, teatro), constituem estratégias comunicacionais criativas de que se serve o quadrinista em suas tiras e histórias em quadrinhos de humor. Os

exemplos citados neste texto multiplicam-se ao se pesquisar a extensa produção de Mauricio de Sousa e de seus colaboradores ao longo de 50 anos.

Referências

BAKHTIN, Mikhail M. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento*: o contexto de François Rabelais. São Paulo: Hucitec/Editora da UNB, 1987.

BARBIERI, Daniele. *Los lenguages del cómic*. Barcelona: Paidós, 1993.

BARTHES, Roland. *A aventura semiológica*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BERGSON, Henri. *O riso*: ensaio sobre o significado do cômico. 2. ed. Lisboa: Guimarães Editores, 1993.

CHALHUB, Samira. *A metalinguagem*. 4. ed. São Paulo: Ática, 2005.

CIRNE, Moacy. *História e crítica dos quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro: Europa/FUNARTE, 1990.

COSTA, Lígia Militz da. *A poética de Aristóteles*: mímese e verossimilhança. São Paulo: Ática, 1992.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1979.

FAGES, J. B. *Para entender o estruturalismo*. Lisboa: Moraes Editores, 1973.

GRAF, Fritz. Cícero, Plauto e o riso romano. In: BREMMER, Jan; ROODENBURG, Herman (Org.). *Uma história cultural do humor*. Rio de Janeiro: Record, 2000, p. 51-64.

INGE, M. Thomas. *Anything can happen in a comic strip*: centennial reflections on an american art form. Columbus: The Ohio State University Libraries, 1995.

MAINGUENEAU, Dominique. *Términos claves del análisis del discurso*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visón, 1996.

MORIN, Violette. A historieta cômica. In: BARTHES, R. et al. *Análise estrutural da narrativa*. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2008, p. 174-200.

NERY, João Elias. *Graúna e Rê Bordosa*: o humor gráfico brasileiro de 1970 e 1980. São Paulo: Terras do Sonhar/Edições Pulsar, 2006.

OLIVEIRA, Paulo Custódio de. Metaficção e estudos interartes. *Revell – Revista de Estudos Literários da UEMS*, Mato Grosso do Sul: UEMS, ano 2, v. 2, n. 3, p. 49-56, dez. 2011.

PINHEIRO, Najara Ferrari. A noção de gênero para análise de textos midiáticos. In: MEURER, José Luiz; MOTTA-ROTH, Désirèe (Org.). *Gêneros textuais*. Bauru: EDUSC, 2002, p. 259-290.

PROPP, Vladímir. *Comicidade e riso*. São Paulo: Ática, 1992.

_____. *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1984.

SANTAELLA, Lucia. As linguagens como antídotos ao midiacentrismo. In: *Matrizes* n. 1, 2007, p. 75-97.

SANT'ANNA, Affonso Romano de. *Paródia, paráfrase & cia*. 4. ed. São Paulo: Ática, 1991.

SANTOS, Roberto Elísio dos. *O humor na história em quadrinhos brasileira*: uma análise da Circo Editorial. São Paulo, 2004. Pesquisa de Pós-doutorado em Comunicação – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo.

_____. Humor Comics in Brazil: a study of the production of the Circo Editorial. *International Journal of Comic Art*., v. 9, n. 2, p. 93-117, Fall/2007.

SEIXAS, Rozeny. *Morte e vida Zeferino*: Henfil e humor na revista Fradim. Rio de Janeiro: Oficina do Autor, 1996.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. *O Tico-Tico 100 anos*: centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil. Valinhos: Opera Graphica, 2005.

Sobre os autores

Ana Sílvia Lopes Davi Médola

Livre-docente em Comunicação Televisual pela Universidade Estadual Paulista (Unesp) e doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). É professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Estadual Paulista (Unesp).
anasilviamedola@gmail.com

Carlos Gerbase

Doutor em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS) com pós-doutorado em Cinema pela Universidade Paris III – Sorbonne Nouvelle. É professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (FAMECOS/PUC-RS).
cgerbase@pucrs.br

Fábio Diogo Silva

Mestre em Comunicação pela Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS). Publicitário e especialista em Logística Integrada pela Universidade Paulista. É professor e coordenador pedagógico na Uniube e professor na Fundetec.
fabiodiogo@consultoriamix.com

Herom Vargas

Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) e professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS).
heromvargas@terra.com.br

João Batista F. Cardoso

Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), com pós-doutorado pela escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (USP). É professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS) e nas universidades Mackenzie e Santa Cecília.
jbfcardoso@uol.com.br

Laan Mendes de Barros

Doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (USP), com pós-doutorado na Université Stendhal – Grenoble 3, na França. É professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Metodista de São Paulo (Umesp).
laan.mb@uol.com.br

Regina Rossetti

Doutora em Filosofia pela Universidade de São Paulo (USP) com pós-doutorado pela mesma universidade. É professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS).
rrossetti@uscs.edu.br

Renato Luiz Pucci Jr.

Doutor em Comunicação pela Universidade de São Paulo (USP). É professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi (UAM).
renato.pucci@gmail.com

Roberta Esteves Fernandes

Publicitária e editora de arte. Mestre em Comunicação pela Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS) com bolsa Fapesp.
roberta.esteves@gmail.com

Roberto Elísio dos Santos

Livre docente pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (USP). É professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS) e vice-coordenador do Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP.
roberto.elisio@uscs.edu.br

Editoração Eletrônica	Graziella Morrudo
Formato	14 x 21 cm
Tipografia	Amerigo BT
Papel	Offset
Número de Páginas	184
Impressão e Acabamento	Gráfica Epecê

EDITORA AFILIADA

Associação Brasileira das Editoras Universitárias

Clube dos Editores do RS

Câmara do Livro

Ler pra valer.

Gráfica Epecê

Qualidade e tradição PUCRS

ediPUCRS

www.pucrs.br/edipucrs